no.232
1984年3/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
MARCH 15, 1984

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

ゲーム場規制含む風営法改正の動き

許可制、青少年深夜立入り禁止盛り込み

警察庁は一月三十日、風俗営業等取締法（風営法）大幅改正の方針を固め、厚生省など関係省庁との協議を開始したことを明らかにした。同庁によると今回改正で、従来の風営遊技場以外の「ゲームセンター」も規制対象にするとしており、このため日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO、内田博会長）などは同庁のこの動きに猛然と反発、断固反対の立場をとるに至っている。

警察庁がまとめたらしい「風俗関係等営業法案要綱」によると、今回改正の目的は①善良な風俗の保持、②風俗環境の浄化、③青少年の健全育成の三点。具体的には深夜飲食店とモーテル営業への規制強化、さまざまなセックス産業に対する取締りや規制の新設や強化、そしてゲーム場の規制の新設が挙げられており、うちゲーム場の規制については①届出制もしくは許可営業扱い、②深夜（午後十時以降）の十八歳未満の者の立入り禁止などが検討されているとのこと。これらゲーム場関係の規制内容は、他の規制内容と同様に同庁ではあくまで「目下検討中」であり、具体的な形では示されていない。

現行風営法の第七号営業である風営遊技場はすでに三十六年（パチンコは三十年）の歴史を持っており、法制度的にも安定しているが、風営遊技場以外の一般ゲーム場営業については従来いくつかの県の青少年条例を除いてまったく規制されていなかった。従って法律による規制という点からも、ゲーム場規制を含む今回の風営法大幅改正はAM業界の根底を揺がすものと受けとられている。しかし「目下検討中」ながら、同庁が打ち出しているゲーム場規制の内容については、果して実行できるかどうかなど疑問点は多い。同庁・防犯課の小野課長補佐の発言もゲーム場の深夜営業の禁止（営業時間の制限）は「考慮していない」から「検討中である」までこの間変化しているとのことであり、検討作業中にさまざまに規制内容は変化しているもようである。こうして規制内容はほとんど明らかでないが、ゲーム場規制を含む風営法改正を同庁は計画中であり、できれば今国会に提出したい意向のようである。もし法案が可決されるならば、内容的に三十六年ぶりの大幅改正となるとされている。

NAOは猛然と〝絶対反対〟 警察庁は〝目下検討中〟続く

なお同庁では今回の法改正で、同法律名も「取締」の二字を削るなど従来の取締り姿勢から、業界側の自浄作用を持たせ健全営業を育成するなど、法の立場・対象を変更するものと、その改正趣旨を説明している。

こうした動きに対しNAOでは、二月十四日に小野課長補佐らとの懇談会を持ち、同日開かれた総会でこの問題に関し正副会長らに一任との承認をとりつけたうえで、十八日「風営法改正対策委員会」を発足させ、直ちに〝風営法改正絶対反対〟の方針を打ち出した。NAOは同庁に二十三日、反対の第一回陳情も行なった。しかし同庁の動きが不明な上、NAO内部にも賛否両論あるとされており、今後の進展に注目するほかなさそうだ。

現行「風俗営業等取締法」の規制対象営業

(1)風俗営業
- ①営業の種類
  - 1号営業……キャバレーなど
  - 2号営業……待合、料理店など
  - 3号営業……ナイトクラブなど
  - 4号営業……ダンスホールなど
  - 5号営業……低照度飲食店
  - 6号営業……区画席飲食店
  - 7号営業……麻雀荘、パチンコ店など
- ②規制の内容
  - (ア)営業の許可制
  - (イ)営業者の資格、営業の場所、営業時間など条例で定める規制
  - (ウ)未成年者に関する禁止行為
  - (エ)行政処分（許可取消、営業停止）
  - (オ)警察官の立入り

(2)規制営業（風俗営業以外の営業）
- ①深夜飲食店営業
  - (ア)営業の場所、営業時間など条例で定める規則
  - (イ)未成年者に対する禁止行為
  - (ウ)行政処分（営業停止）
  - (エ)警察官の立入り
- ②個室付浴場業（いわゆるトルコ風呂）
  - (ア)法令で定める地域における営業の禁止
  - (イ)行政処分（営業停止）
- ③興行場営業（ヌードスタジオなど）
  - (ア)行政処分（営業停止）
- ④モーテル営業
  - (ア)条例で定める地域における営業の禁止
  - (イ)行政処分（営業廃止）

風俗営業等取締法

昭和二十三年成立、その後十二回の改正を経て今日に至っている。同法は売春その他の性的非行や賭博その他の射幸行為を誘発するなど、善良な風俗を害するおそれのある営業に必要な規制を加えて、善良な風俗を保持することを目的としている。同法で規制対象となる営業は、大別して「風俗営業」と「規制営業」にわかれ、前者は許可制をとり、後者は許可なく規制のみとなっている。

同法の沿革としては昭和三十年までに一―四、七号営業が固まり、三十四年改正でそれまで「風俗営業取締法」だった同法が現行名称に変更されるとともに、五、六号営業が加えられ第一条が大幅改正となった。深夜飲食店については三十四年改正で加えられた上、三十九年の改正で規制が強化された。四十一年改正は議員立法で行なわれ、いわゆるトルコ風呂、ヌードスタジオなどへの規制が加えられた。そして四十七年にはモーテル営業への規制が加えられ、ほぼ現行法が完成した。この間、許可手数料の値上げなど細かい法改正があるが、主な改正は以上のとおりとなる。

現行法のしくみや現行法および同法に基づく都道府県の風俗営業等取締法施行条例が定めているさまざまな営業のさまざまな規制内容についてはあまりにも多岐にわたっているので、ここでは省略せざるをえない。しかし、少なくとも誤解されるおそれのある点について触れると次のようになる。たとえばストリップ劇場やヌードスタジオで興行場に当たる場合、その中で公然わいせつ行為があれば、刑法で取締られるほか風営法により六カ月以内の営業停止を命じることができる。いわゆるセックス産業のいきすぎに対して一定の対応ができるわけだが、もちろん現場で警察官が実際に摘発するかどうかは警察官の裁量に委ねられている。

また同法でいう「警察官の立入り」は行政監督上認められる立入り権であって、犯罪などの予防のためのもの。従って刑事訴訟法に基づく犯罪検挙のためのものと手続きなど法的性質が異なる。一般に風営法違反の検挙は刑訴法による手続きによって行なわれるものとされている。

福井県で青少年条例の改正案

ゲーム場に届け出義務

賭博性の強い「特定遊技機」を設置する

全国初の試み。小・中学生深夜入場禁止措置も

福井県では昨年より同県の青少年愛護条例の改正作業を進めていたが、このほど他府県にないほど厳しい方向でのゲーム場に対する規制を新たに盛り込んだ同条例の改正案がまとめられ、二月二十八日からの二月定例県議会に上程されている。

同県では昨年一年間の刑法犯少年が戦後最高を記録しており、その背景として青少年をとりまく社会環境の変化があげられている。とくに有害図書の販売を目的とした自販機の設置などが増えており現行条例では対応できないため、昨年六月から警察、愛護センター関係者などと協議しながらゲーム場に対する規制も含めた形で、同条例の改正作業を進めていた。これが二月八日に県法令審査委員会幹事会で改正最終案がまとめられ、この改正案が十五日の県法令審査会の承認を得て、二月定例県議会に上程されたもので、可決されれば七月一日から実施する方針。

同改正案の内容は公表されていないが㋑有害図書販売と自販機、㋺非行助長行為、㋩ゲーム場などの規制、㊁倫理規定の創設が四本柱となっている。このうちゲーム場などの規制については、①賭博性の強いゲーム機を特定遊技機に指定し、特定遊技機を設置する場合は届け出を義務付ける。②十五歳以下の年少者には特定遊技機の使用を禁止し、店頭には「年少者使用禁止」の掲示を義務付ける、③ゲーム場営業者には補導活動に対する協力を義務付ける、などを規定しているのが特徴。また非行助長行為の規制として、学校周辺部地域でのゲーム場の設置制限なども盛られている。

同改正案では違反した業者に対する罰則なども強化されており、とくに特定遊技機設置店の届け出制の違反に対しては三万円以下の罰金を科すなど、厳しいものとなっている。

現在長野県を除く四十七都道府県で「青少年条例」が制定されているが、今回の改正案のように、特定遊技機設置店の届け出の義務付けや学校周辺地域でのゲーム場の設置制限などは他に類がなく今後の推移が注目される。

テーカンからの提案を受け

協会指導理念議題に

JAMMA第18回理事会、総会議案も検討

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では二月十五日東京、新宿NSビル内の会議室で第十八回理事会を開き、テーカンから提案のあった「会長会社の商業上の倫理」などと、総会提出議案などについて審議した。同理事会は傍聴取材を拒否するというかつてない閉鎖的なもので、客観的に見ても協会執行部の苦悩ぶりを示すことになったが、その内容については公式的な「議事録」以外に一切明らかにされていない。

「議事録」によると懸案とされたらしい二議案については次のとおりとなっている（順序を含め一部変更、修正した）。

①テーカンより文書が理事および事務局宛に配布され、現会長の「会員に対する指導理念」あるいは「会長会社の商業上の倫理」を問題にしてその責任を問う、とのことであった。本件の解決を図るべく二月七日に両副会長と専務の立会いのもとで、ナムコ三名とテーカン三名による話合いが行なわれ、そのもようが両副会長から報告された。この報告に基づき、「本件の会長に関する責任は理事の責任でもあるので全理事が一丸となって責任をとる」ことが、満場一致で可決された。なお中西副会長立会いのもとでナムコ、テーカン両社長の話合いを近く行なうこととなった。

②第四回通常総会議案に関する件で、専務より議案資料の草案について説明があり、次いで両監事と専務が協議検討の結果五十八年度決算案については見直す猶予がほしい旨報告があった。中村議長（会長）が「見直し作業の結果によっては再度の理事会開催の可能性もあるが、万が一でも文書理事会にとどめるように両監事と専務に最善の努力をしていただいては」と諮ったところ、満場一致で承認可決された。

以上二案以外では次のとおりとなっている。まず会員の入退会については、手塚商会（本社兵庫県西宮市、手塚明雄社長）の入会が承認され、㈱ダイワ貿易の退会が報告された。なお報告事項として㋑物品税のAM機への新規課税が見送られたこと、㋺通産省あて「プログラム権利保護の立法化についての要望」を十二月二十七日付で提出したこと、㋩著作権審議会第六小委員会による中間報告の概要、㋥㈳日本電気協会あてに「電気用品取締法の現行技術基準の改正について」を十二月二十三日付で提出したことなどが報告された。またディストリビューター部会ではオペレーターの意見調査をまとめたがこれを製本化することが承認されている。

中西氏が社長に

アバ・コーガン氏は会長、高美氏は専務に

タイトー

㈱タイトー（本社東京）では二月二十日、新首脳陣の内容を明らかにした。これはミハイル・コーガン社長の死去（一月六日）に伴なうもので、臨時株主総会と取締役会を経て決定されたもの。

新首脳部は三人各自代表制を採用。ミハイル・コーガン氏の子息であるアブラハム（愛称アバ）・コーガン氏が、タイトー・ブラジル社（本社サンパウロ）社長を兼任して会長に、中西昭雄常務が社長に、高美時治（財務担当）取締役が専務にそれぞれ昇任した。アバ・コーガン氏はブラジルを本拠としているため、事実上タイトー本社のトップに中西氏が就任したことになる。

アバ・コーガン氏は昭和四十五年ボストン大学政治卒、四十九年タイトー・ブラジル社長に。東京都出身、ブラジル国籍、三十五歳。中西氏は昭和二十七年立命館大経済卒、三十年タイトー入社、四十年常務に。京都府出身、五十四歳。同氏はこれまでタイトーの営業本部長、生産本部長を兼任してきた。また高美氏は三十二年入社、四十七年に財務担当取締役に。東京都出身、五十七歳。新重役陣は次のとおりとなった。

代表取締役会長＝アブラハム・コーガン氏（タイトー・ブラジル社社長兼任）、同社長＝中西昭雄氏、同専務＝高美時治氏。取締役＝塚田武氏（総務部長）、同＝冨田茂氏（経理部長）。監査役＝岸本基氏。

アバ・コーガン氏

中西昭雄氏

高美時治氏

テーカン「ラバタイプ」の

意匠2月に登録

JAMMAでは2月7日に三者会談

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）では、同社開発のTVゲーム・キャビネット「ラバタイプ」の意匠登録が二月十三日付で行なわれ、同意匠権が発生したことを明らかにした。これにより㈱ジャレコとの不正競争防止法に基づく仮処分申請事件、そして㈱ナムコとの論争、さらにはJAMMA会長との論争へと発展してきた紛争は新たな段階を迎えた。

昨年秋から今春にかけてテーカンが最も問題としてきたのは、権利が法的に確定する以前であれ業界内ではオリジナル性を尊重する姿勢がJAMMAには必要であるにもかかわらず、会長会社がこれに逆行しているばかりか、会長として会員会社であるテーカンの質問に対してあまりに不誠実な取扱いをしているのはおかしい、という点に要約される。具体的にはテーカン開発の「ラバタイプ」の意匠に類似した「ポニータイプ」を会長会社であるナムコがテーカンに無断で出荷していることを指摘しつつテーカンがナムコに対し昨年六月異議を申し入れたが、これに対しナムコ側から同月、本件意匠らしきものについては「設定登録がなされておらず従って法的権利が確立していないうえ、そもそも本件意匠が登録されるかどうかにも疑問がある」旨回答をしている。これらのやりとりを前提にテーカンは昨年九月、JAMMA会長あてに同協会会長会社の右見解に対する異論を述べるとともに、JAMMAの指導理念を問い正す質問書を提出したが、JAMMAは理事会決定を経て「係争中であり、協会長として見解を述べるのに適切ではない」旨の回答を行なった。こうした協会回答の方法自体に問題があるとしたテーカンでは、十二月二十八日付でJAMMAあてに再質問書を提出するに至ったが、その文書の扱いをめぐって一月十二日付で、さらにテーカンは抗議文を出すところまできた。こうして、二月七日にJAMMA、ナムコ、テーカンの三者による話合いが行なわれることになった。

この会合通知は二月一日付でJAMMAが行なったが、同二日テーカンはこの会合を歓迎するとともに中村会長自身の出席を求める旨JAMMAに文書を送付した。これに対しJAMMAは同六日付で「会長出席の条件には応じられない」旨テーカンに回答している。さらにテーカンは同十日にJAMMAに対し十五日の理事会に出席させてほしいと申し入れたが、同十四日付で断わられている。二月七日のいわゆる三者会談の内容は明らかでないが、現実に中村会長欠席のまま行なわれたもようである。

これらのやりとりは、「ラバタイプ」意匠登録以前の段階のもの。テーカンでは同意匠について昭和五十六年十月に登録申請していたが、二年四カ月経て二月十三日付で登録証が交付された。これにより、少なくともナムコ側が主張していた設定登録の有無やその可能性の疑問などについては根拠がなくなったことになる。しかしナムコ側の「ポニータイプ」が類似意匠となるか（意匠権を侵害しているか）については、最終的には訴訟による判決を見ないことには法的な結論は出ない。それにもかかわらず、これらをめぐる「協会指導理念」を含めた論争は本件意匠が登録が行なわれたことで新しい段階を迎えたわけであり、当事者間の円満な解決が望まれている。

泉陽・東京支店長

腰高氏が専務に

2月1日付で

泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）ではこのほど同社取締役で東京支店長の腰高覚二氏を、二月一日付で同社専務取締役・東京支店長に任命した。これは二月一日開かれた取締役会で決まったもの。腰高氏は昭和五十一年入社、五十四年取締役就任、六十四歳。

任天堂「ファミリー・コンピューター」用に

ナムコがソフト供給計画

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の家庭用TVゲームセット「ファミリー・コンピュータ」向けに、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が独自のブランドでゲームカセットを製造販売していくことに関して、両社はこのほど協力することを明らかにした。

ナムコが明らかにしたところによると、①任天堂製家庭用TVゲーム・コンソール「ファミリー」のハードをナムコが解析、②ナムコは自ら開発したTVゲームなどを、任天堂のハードに適合する形へとゲームソフトを開発、③これを任天堂ソフトと同形式のROMカートリッジとして製品化し、「ナムコット」ブランドで製造販売していく、④これらについて任天堂は承知したものとして扱っていく――というもの。

任天堂が同社製品に互換性のあるソフト開発を認めるのはこれが初めて。両社では二月中旬にトップ同士が話合って、互いの協力関係を確め合ったもようで、少なくとも任天堂にとっては現在発売中のものと計画中のものを含め二十数種あるゲームカートリッジにさらにナムコからのカートリッジという援軍が加わることで一層の需要が見込めること、またナムコにとっては家庭用TVゲーム市場で圧倒的シェアを持つ任天堂「ファミリー・コンピュータ」用ゲームカートリッジの開発、供給を行なうことでナムコによるソフト供給力を強めることができる、などのメリットを互いに認めたことになる。

ナムコではこれまで家庭用分野に関しては、同社業務用TVゲームをパソコン用にソフト化することで許諾（ソード／タカラなど）したり、また最近では自社ブランドでMSXパソコン用ゲームカートリッジを開発供給しているが、MSX以外の特定メーカー製コンソール用にカートリッジを開発供給するのはこれが初めて。なお同社ではすでにこうした家庭用ゲームカートリッジの直接供給に際して「ナムコット」のブランドで統一しており、同社内でもPSプロジェクトチーム（沢野和則課長）という特別の部門を昨年発足させている。

ナムコでは「ファミリー・コンピュータ」用のソフトを年内にも数種類発表したいとしているが、現在のところ具体的なスケジュールなどは明らかにされていない。

NAO総会にて挨拶する内田会長（上）と同総会のようす（下）

風営法対策を加える

NAO、第4回通常総会で59年活動計画決定

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）ではNAOショー初日の二月十四日、東京・新宿の京王プラザにて第四回総会を開き、五十八年度事業活動報告および収支決算報告、五十九年度事業計画案および収支決算案をそれぞれ承認した。

同総会は会場正面に「楽しい娯楽、正しい運営」「経営環境の改善を図ろう」「結束してオペレーターの利益を守ろう」「青少年の環境浄化に努めよう」と書かれた四つのタレ幕が下がったなか、内田会長を議長として進められた。冒頭、内田会長は「青少年問題とともに風営法改正によるゲーム場規制の動きなど、当業界は現在厳しい社会環境に直面しているが、これに対し本部は本部なりに精いっぱいの努力をしていくので、各支部でも一層の結束を願いたい」と挨拶した。

事業活動報告では行政機関や警察庁、関係諸団体との懇談や折衝を中心とした本部の活動報告書が読み上げられ、そのほかの理事会や支部の活動報告については時間の関係で省略された。また収支決算報告について事務局から説明があり、それぞれ異議なく承認された。

五十九年度事業計画案については、四つの〝重点テーマ〟のもとに七項目の活動を設定した事業計画が承認された。重点テーマは原案では三点が示されたが、「風営法改正に対する対応がにわかに新しい課題となってきたため、この課題をぜひ重点テーマに追加したい」との内田会長の提案が了承され、次の四項目に決まった。①「経営環境改善のための諸活動」、②「地域社会に対する広報活動の強化」、③「青少年指導員養成講座の普及と同駐在事業所の地域による認知促進のための運動」、④「風営法の改正に対する業界の対策」。

これらに対応した活動として、重点テーマの①については流通秩序の改善、オペレーションの標準営業約款の制定、研究会や講習会の開催を挙げ、②については地域との懇談会などへの積極的参加、小・中学校への広報活動などをその内容としている。このほかの活動として、Gマシン営業の監視を引き続き行なうこと、支部活動の推進、NAOショーの開催、統計資料の作成整備などを挙げている。

なお青少年指導員養成講座については、第二回講座が一月に開かれたが、今年はあと二回実施するとの報告があった。それによると同講座を主催する「指導員協議会（または協会）」（仮称）をとりあえずNAO本部事務局内に設置し、その具体的な実施方法を検討していくが、予定としては七月に東京で、十月に大阪または福岡でそれぞれ開催するとしている。

五十九年度収支予算案については、原案どおり承認となった。

このほか同総会の直前に開かれたNAOと警察庁との懇談会の内容について、警察庁は現在風営法改正を考えゲーム場への規制も検討中のようだと簡単な報告があった。そしてその動きに対するNAOの対応策を検討することになったが、これは正副会長と理事のうち有志数人に一任された。

また会員から「オペレーター団体であるNAOは、展示会よりももっと力を入れて行なうべき課題が山積している。展示会はメーカーに任せておけばよいのではないか」とNAOショー開催の意義についての意見が出された。これに対し内田会長は米国AMOAもオペレーター団体の主催であることを述べたうえで、「なにをやるにもまず資金源が必要であり、そのためのショーでもある。またショーを機会にメーカーとのつながりも深められる」と答え、これを出席会員に諮ったところ賛成多数でNAOショーを今後も継続して実施していくことが再確認された。

定着した第3回NAOショー

入場者数も増加

乗物機中心に春シーズンの新製品揃う

日本アミューズメントオペレーター協会（内田博会長、NAO）主催による第三回NAOショー（NAOアミューズメントエキスポ84）が二月十四日から二日間、東京・新宿のNSビルにて開かれ、五十四社（昨年五十九社）の出展社によりAM機が多彩に出品された。

NAO事務局発表によると入場者数は初日五千百人、二日目二千九百人の延べ九千人（昨年七千五百人）で、そのうち青少年育成諸団体や行政関係者などほとんど東京都内からの特別招待客が約六百人来場した（なお海外からの来場者については今回集計されなかった）。昨年に比べると出展者数は少し減ったが、春シーズンに向けての商品展開を考慮し、開催時期を昨年より一ヵ月早めたこともあって入場者数は昨年を上回り、出展内容も充実したことで成功裡に終わったとしている。また入場料制もさることながら同ショーは国内での春のショーとして定着したようで、主催者側では今後のショー開催に自信を深めている。

このショーは主催者がギャンブル機を一切排除する姿勢で運営されたことが最大の特徴で、事実G機の出品はなかった。しかし「出展規定」を無視したG機カタログの配布や「運営基準」注意書のないメダルゲーム機広告掲載の出版物の展示が一部でなされ、またプライズマシンとメダルゲーム機の両用機種に対する判然としない取扱い方などが目立ち、依然としてNAOの姿勢の曖昧さを残すものとなった。

出品機のうち乗物機は春休みを前に各社からバラエティーに富んだ新作が披露され、開発意欲を見せつけた。TVゲーム機では十二社から二十数機種の新製品が同ショーで初めて発表され、その他アーケードゲーム機も国産輸入品ともに充実ぶりを見せた。

NAOショーの開幕直前に行なわれた開会式では、NAOの内田会長のほかJAMMAから中村会長、JAPEAからは山田会長の代理として真砂副会長がそれぞれ挨拶した。

内田会長は「今回のショーは関係各位のご協力により、規模、質的内容ともに前回を上回るものになった。このショーがJAMMA、JAPEA、JOUの協力により、当業界の健全娯楽推進の姿勢を社会的にアピールするものになることを望む」と挨拶。次にJAMMAの中村会長は著作権問題や物品税課税の動向などに触れた後「厳しいロケ環境にあるが、指導員養成講座を行なうなどまじめな活動を続けていくNAOに期待したい」と祝辞を述べた。JAPEAの真砂副会長は「JAPEAとしても高度化、多様化する国民の娯楽に応じた機械を充実させ、さらに健全娯楽を提供していく」との同山田会長の祝辞を代読し、ショーへの期待を述べた。

このあと内田会長、仲真良信氏（コナミ㈱）、そして来賓の星野俊之・通産省産業政策局サービス産業企画調査付課長補佐の三氏によりテープカットが行なわれた。

（第三回NAOショー出展内容の詳細は6めん以下に掲載）

NAOショー開幕のテープカットを行なう（左から右へ）コナミ㈱の仲真専務、通産省サービス産業企画調査官付の星野課長補佐、内田NAO会長

開会式で挨拶する中村JAMMA会長（上の写真左端）とそのもよう

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月16日～24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊤は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公開

二月二十一日付＝「スロットマシン」、浜野準一（兵庫）、公開㊤32477、出願57—140722。「ビデオゲーム機」、パシフィック工業㈱（東京）、公開32478、出願57—140952。「遊戯装置」、佐川紀男（大阪）、吉田繁治（兵庫）、中井久夫（兵庫）、公開㊤32479、出願57—143585。同、公開32480、出願57—143584。「擬似体験動画装置」、㈱ウイングス・ジャパンク（東京）、公開32481、出願57—142531。

二月二十四日付＝「トランプゲーム装置」、松本茂（群馬）、公開34284、出願57—143868。

シグマ20周年

内外の関係者、多数招いて記念行事

"近く米国ネバダ州に現地法人設立"を発表

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）では二月十三日、東京のホテルニューオータニで同社創業二十周年を記念して、①シグマ商事によるメダルゲーム機展、②有川清康先生による記念講演、③内外の関係者を招いての記念パーティーを催し、さらに将来に向けて躍進する姿勢を打ち出した。

来ひん挨拶に立った（左から右へ）前田周次郎氏、内田博氏、伊藤公介氏

メダルゲーム機展

シグマではオペレーションについて㈱シグマ、製品の販売についてシグマ商事㈱（同）が当っており、今回の展示会は後者によるもの。同社ではメダルゲーム場オペレーターが必要とするものをラインアップした、としており、同社製十人用「ダービー・マークⅢ」と英国クロムプトン社製十二人用「ニュー・ペニーフォール」を中心に、同社製「TVスロット」など一連のTVメダル機十一種を加え、一度に出品披露したことになる。なお同社では英国製マネープッシャー機「アズテックゴールド」「シルバー・スキー」も新製品として扱っていることを明らかにしている。

有川先生の講演会

午後五時から開かれた記念講演会は健康学の国際的権威とされる有川清康医学博士を講師に招いて行なわれたもの。有川氏は「二十一世紀へ向けてのリーダーの健康法」と題して、経営者たちが肉体的、精神的、頭脳的という三点にわたる中身の若さをどう維持するか――について述べた。有川氏は、①脳の血管を強化する、②社会活動年齢を伸ばす（脳細胞の老化を防ぐにはTVゲームで指先を使うのも役立つ）、③ストレス解消（㋑気分転換、㋺ゆとりをもつ、㋩有川式勁関節運動）の三点を掲げ、これらについて実演つきの解説を加え、健康づくりはこれらの努力の積み重ねが最も大事であると結んだ。同氏はシグマの真鍋社長と親しくしていることから今回の講演も熱のこもったものとなり、参集した約百名のAM機業者も熱心に講演を拝聴した。

披露パーティー会場にて、上の写真は挨拶するシグマ・真鍋社長夫妻

披露パーティー

午後六時半からの記念パーティーには国内外の関係業者ら約千名が参集して開かれ、社長室長の駒井氏が進行役となって進められた。冒頭挨拶に立った真鍋社長は創業時代からの経緯を説明し、東急レクレーションの協力でわが国初のメダルゲーム場「GFミラノ」を誕生させ（昭和四十六年）、また最近では池袋に念願のゲーム場ビル「ゲームファンタジア（S2）」（五十七年）をオープンしたことに触れ、さらにメダルゲーム機開発力がカジノの本場米国ネバダ州で認められ、同社製カジノ用「TVポーカー」「スーパー8ウェイ」でネバダ州以外のメーカーとして初の認可を得ており、近く現地に販売会社を設立する予定と語り、国内でも意欲的に都市型AMセンターを開発するとして、将来へ向けて強力に前進する姿勢を強調して結んだ。

来賓挨拶では㈱東急レクレーションの前田周次郎副社長が、シグマを"優良テナント"として評価した上で、着実にして大胆な発展ぶりに驚いていると語り、NAOの内田博会長はオペレーターは現在厳しい環境下にあるが真鍋社長夫妻の明朗で卓越した実力でここまで発展したこと、そして内外のAM業界で果してきた数多くの功績を讃えたうえで、今後とも指導力を発揮するようにと語っている。なお以上のほか伊藤公介衆院議員（新自ク・政務次官）が多忙の中駆けつけ、真鍋社長の若さと優れた先見性をたたえた。

パーティーは日本債券信用銀行の福根茂専務による乾杯の音頭で、終始なごやかに進められ、その間アタリ社シェーン・ブレイク（業務用部門）副社長による挨拶などが相次いだ。

上の写真は有川先生による講演会、下はメダルゲーム機の展示会

大阪府が条例改正で説明会

大レ協、NAO参加

大阪府では既報のとおり青少年健全育成条例の全面改正作業に入っているが、二月九日、大阪森の宮の青少年会館で関係業者に対する説明会が開かれ、大レ協とNAO大阪府支部らの各代表が出席し、意見を述べた。

同説明会では大レ協の案理事長が強力な行政指導を望みたいとして、強く府当局に迫った。

優良製造6社を表彰

JOU第11回通常総会、青少年育成を確認

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）では二月十六日、神奈川県箱根湯本のホテルおかだにて第十一回通常総会を開催し、五十八年度事業及び決算、五十九年度事業計画案及び予算案を承認するとともに、JOUが選んだ「五十八年度優良マシン」のメーカーに対する表彰なども合わせて行なった。

管理者講習会や各地の施設視察

総会ではまず挨拶に立った早見理事長が「理事長に選任されてから一年間、組合員各位の協力により『遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座』を初め青少年健全育成に関わる諸活動を行なうことができた。これからも皆さんの協力のもとにJOUの運営を進めていきたい」と述べた。

次に原田事務局長より五十八年度事業報告の概要として「①七月に開催した『第一回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座』を初め『青少年とゲーム場』に関する青少年育成関係者との懇談会や地域別会議などを実施し、㈳青少年育成国民会議、各県民会議、PTA、学校など青少年育成関係者との交流を深めるとともに青少年非行防止のポスターのロケーション掲示活動など環境対策事業を活発に行なった。②教育情報事業では隔月各地域にて開催した例会や六月には海外の遊戯施設、青少年の課外活動などの視察を実施した。③共同購入事業は業界全体の実情を反映し、前年度に比べ取扱量は低下したが、教育並びに環境対策事業において例年に劣らぬ積極的な活動を実施した」と報告した。以上に関連する決算についても説明があり、いずれも承認された。

また五十九年度事業計画案について「組合組織の団結を強める」「組合員の自主的な経済活動を促進し、経営安定化を図るため共同購入事業をより進める」「国内および海外における青少年の課外活動、遊戯施設などの視察、二月に開かれる青少年指導育成関係者との懇談会、また五十八年度より実施した遊戯機械管理者のための青少年指導員養成、NAO・アミューズメントエキスポ参加など青少年非行防止並びに育成活動などの環境対策事業の積極的実施」を基本とした事業方針と、それにともなう予算案が報告され、それぞれ承認された。

優良機メーカーの表彰については、最優秀機一機種、優秀機四機種と企画賞機として一機種、計六機種の各メーカーに表彰状ならびに楯が贈られ、その後出席メーカーとの懇談会も行なわれた。

受賞メーカー名

受賞したメーカー名、機種名は次のとおり。

最優秀機＝㈱セガ・エンタープライゼス（チャンピオンベースボール）。

優秀機＝㈱ナムコ（ゼビウス）、東洋娯楽機㈱（ファミリーワンちゃん）、㈱ホープ（メルヘンキッス）、㈱ユニエンタープライズ（コンピューター・クイズ頭の体操）。企画賞機＝㈱セガ・エンタープライゼス（アストロンベルト）。なお優秀機メーカーとして表彰予定だったコナミ工業㈱（ハイパーオリンピック）は都合により当日欠席したため、後日表彰状と楯が贈られることになっている。

またこれとあわせて組合加盟以来十年になる五社が「永年組合員」として表彰された（昨年は十七社が「永年組合員」として表彰されている）。

このほか「第三回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」の形態についての意見交換や二月十四日にNAO常任理事会と警察庁との懇談会が行なわれたことが報告された。また福井県での青少年愛護条例改正の動きが活発化していることが同県の組合員（赤尾龍一氏・㈱赤尾商事）から報告された。

JOU総会にて。上の写真はセガ社・小形部長に表彰楯を贈るところ

法人に改組

㈲荘原商事（旧・荘原商事）＝東京都品川区旗ノ台三―十二―三、荘原会館内、☎七八七―八六一一、中里清康社長。

事務所移転

三和電子㈱＝東京都板橋区中丸町五十八―五、☎九五九―六六一一、斎藤隆社長。

㈱マイコンアンドサイエンス＝東京都港区東新橋二―五―十二、日本ソフトウェア開発ビル、☎四三四―〇三一一、大倉隆之社長。

愛媛総合企画＝松山市千舟町七―十一―一、コーポセントラル一F東、☎（〇八九九）二一―三一五七、清水光秋社長。

論潮

風営化に反対

これまで風営法の下になかったゲームセンターを風営法のもとに入れようとする警察行政当局の動きは、それによる規制がすべてのオペレーターに及んでくるに違いないとの推定を前提に、AM業界にいわばパニック状態を生みつつある。

一月末から二月にかけて、M・コーガン氏の死去や第三回NAOショーなど重要な出来事が重なる中で、警察庁の風営法改正の動きはほとんど全然その具体的な規制内容がわからないまま、さまざまに伝えられ、その結果二月末現在ではいろいろな解釈がさまざまな認識を持つ人たちの間で生じ、混乱を生じさせつつある。

しかしながら明白な点もある。つまり警察庁は賭博行為の未然防止と少年非行の温床化防止という観点から、従来ほとんど野放し状態であったゲーム機（風営機以外の）の運営に対して、なんらかの形で規制する方針を固めつつある――ということである。一般的なオペレーターにとって、賭博行為や少年非行の未然防止という趣旨や目的はおそらく十分に賛成できるものである。だが、その規制の方法が、これまでの風営法を改正し、風営法のもとで規制するということであるなら、これは賛成できないどころか、反対すべきであろう。

風営法対象業種は有害なものとか、ただ単に営業の自由を振りかざして、これらゲーム場の風営法対象化の動きに反対するものではないが、風営法のもとにAM業界が組み込まれるとさまざまな法的規制が加わり、結果的にはAM業界に固有の創造的な自由奔放さが失われることになり、わが国AM産業の根底を揺がすのは必至と考えられる。

しかも警察庁の主張とは別に、一般に風営法対象業種にはとかく悪いイメージがつきまとう。少なくとも風営法のしくみや内容をほとんど知らない一般の国民からすれば、それらの営業は本来好ましくないものと受けとられる。冗談ではない。健全営業をめざすAM業界は法的保護が必要なのだ。

出展内容

今回のNAOアミューズメント・エキスポの展示内容を、以下に掲載しました。掲載順については乗物機、TVゲーム機、アーケードゲーム機、パーツ、その他の順に分類し、各出展社をその中心となった出品物によって分け、各分類ごとに五十音順に配列しました。こうした組み方が最上の方法とは限りませんが、各社の開発意欲とその新製品の動向を知るうえでの一助となれば幸いです。

（編集部）

春シーズンに向けて出そろった新乗物機

朝日エンジニアリングは乗物機の新製品を二機種発表した。円形レール（二百五十ミリゲージ）を汽車が走るレール走行式乗物機「クルクルポッポ」と、速度が二段階に切替わる二人乗りバッテリーカー「ロードボーイ」（五種類のボディーカラーがある）の二機種。「クルクルポッポ」の円形レール中央部に、リスが動きながら木を切ったりする同社特製のディスプレイ「アニマルランド」を配置しアピールした。同社の藤原常務は「楽しいディスプレイを配置することで、乗物機に夢が添えられ、ロケのイメージアップにつながる」と強調する。

加藤鈑金工業は定置回転式乗物機とバッテリーカーの新作を披露した。

定置回転式乗物機は汽車、船、飛行機、馬、象、犬を三種類ずつ組合わせた「メリーゴーランド」（全部で四タイプある）で、同機について同社の加藤専務は「一機種に三つのキャラクター（三種類の乗り物）を採用しバラエティーに富ますことで、客層の拡大を狙った。今後、交換用の上物だけの新作も発表していく」と語っている。

バッテリーカーは同社「スニーカー」に続く第二弾の「レーサーRS」で、三種類のボディーカラーがある。このほか「ミニシップ」「ミニトレイン」「ハローロボ」なども出品した。

関東娯楽工業は乗物機の従来機五機種とアーケードゲーム機の新作を出品した。

乗物機では定置型「ファミリーカーペット」「ミニカーペット」、イタリアのカム社製「ヘリコプター」「ポリス」とバッテリーカー「モートギャラクシー」「フェラーリターボ」の五機種。

アーケードゲーム機はバーを回転させて飛んでくるボールを打つという反射神経を試す要素も採用した「チャレンジ・テニス」を参考出品した。以前にもアーケード機を開発していた同社では「TVゲームに押され、また電光点滅式が目立つアーケード市場だが、少し体力を使うという初期のアーケードゲーム機のよさを現在とくに強調したい」としている。

昭和鉄工では定置型乗物機とバッテリーカーの新作を各三機種発表し、開発意欲を示した。

定置型乗物機三機種はそれぞれ昔話から採用したもので、同社"童謡シリーズ"として釜の中からタヌキが顔を出す「分福茶釜」、木船と泥船をあしらった「かちかち山」、サル二匹とカゴをデザインした「おさるのかごや」。バッテリーカーはロボ

レール走行式とバッテリーカーを出品した朝日エンジニアリング

上の写真は加藤鈑金工業の小間のようす

下の写真は日本の昔話からテーマを採用した乗物機を中心に出品した昭和鉄工の小間、左の写真はそのうちの１機種「おさるのかごや」

ットの中に入って運転する「ロボットS」、後部に高いはしごのついた「消防車」、サイドカータイプの「白バイ」。

信水貿易では同社"チビロコシリーズ"と"ソフトアニマルシリーズ"の各新製品を披露した。

三両編成三人乗りのレール走行式乗物機"ニューチビロコ"の「SLタイプ」と「新幹線」（同シリーズのレールゲージは百七十五ミリ）。

ぬいぐるみ式の"ソフトアニマル"は定置型乗物機「きりん」と「らくだ」、バッテリーカー「とらの子チャン」。同社では「きりん」と「らくだ」について「従来機よりかなり背が高いぬいぐるみなので、ディスプレイ効果も十分にある」としている。

タイガー娯楽は変形特殊自転車の設計、製作、販売会社として出展。ミゼッティ、ツノダ、フジサイクルなど各メーカーの特殊自転車により安全性を高めた補強を施して出品した。同社では「変形自転車を健康的なアミューズメントとして提供したい」としている。

展示されたのは、寝そべってペダルを踏む三輪車「スリングショット」、車輪の重心の位置が通常のものと違うため体を上下、前後に動かすだけで走る「ジョイフル」、超ミニサイクル「リトル」、円形ハンドルの「ブロンコ」、馬車タイプの「ホロ馬車」、一輪車、二台の自転車を合わせた四人乗り「B－OC1」など全部で十三機種。

宝化学ではユニークなデザインの定置型乗物機の新作を発表したほか、アーケードゲーム機などを出品した。

定置型乗物機は船の後部に乗って魚釣りを楽しむ「魚つり」で、サオとリールがついており、音楽に合わせて海中からコミカルな魚が顔を出すというもの。またスケボーにエンジンをつけた「パワーボードPB－30S」（高木製作所製）。

アーケードゲーム機は、サルが木に登ってリンゴを取る「アップルモンキー」、コンパクトな「ゲートボール」練習機。

このほか丸太をデザインしたベンチなども展示。またパネル展示として思川企画製大型遊園施設「スカイコリドール」「スカイサイクル」など数点を紹介した。

東洋娯楽機は小型乗物機を中心にアーケードゲーム機などを出品した。

コアラと遊ぶことをテーマとした定置回転式乗物機「なかよしコアラ」は、回すと音の出るボール玩具（計三つ）を持ったコアラと一緒に乗るもの。また同社バッテリーカー新シリーズ"メロディーペット"の「ライオンくん」「イヌくん」は、ぬいぐるみ式のもので、ボタンによりバック走行もでき好評を博した。このほか定置型乗物機「スペースナイト」、「ベルベルと魔法のじゅうたん」など展示。

アーケードゲーム機はラジコン操作によるボート「ミニマリーナ」（英国トルネード社製）の操作部分とボートをディスプレイしてPRしたほか、「角相撲」、「かみなりっ子・ゴロちゃん」、「ミスターモグラ」を出品。同社では「常に新鮮味のある乗物機やゲーム機を手がけていきたい」としている。

日興精機は定置型乗物機の新製品「おさんぽワ

上の写真は明昌特殊産業の小間(右)と同社"童話シリーズ"「一寸法師」(左)

上の写真は乗物機の新製品を六機種披露し開発意欲を示したホープの小間にて

定置型乗物機の新作と英国製ラジコンボートなどを出品した東洋娯楽機の小間

上の写真はコミカルなキャラクター採用の乗物機を発表した日興精機の小間（左）と、いろいろな珍自転車を展示したタイガー娯楽の小間にて（右）

左の写真は定置型新作を出品した日本娯楽機、左下はメルヘン的な乗物機を披露した日邦産業、下は新作ぬいぐるみを発表した信水貿易の各小間

ユニークな定置型乗物機を発表した宝化学の小間にて

ンチャン」を発表した。

同機はベレー帽をかぶったコミカルな犬が乳母車を押しているというデザインで、同社の山口社長は「早期償却を目的に開発したもので、値段も安価なうえコストダウンにも応じる」としている。

日邦産業では定置回転式とレール走行式の各新作を披露した。

定置回転式は大型遊園施設〝フラワーカップ〟を小型化した「ミニ・フラワーカップ」で、二つのチューリップの花をデザインしたカップに乗るもの。レール走行式はサーカスの一団が汽車でやってくるということをテーマとした「サーカス列車」（四百五十ミリゲージ）で、ピンクのワゴン車両を機関車が引っ張る二両連結。

このほか同社〝ミニポーター・シリーズ〟の海外向け新製品で豪華な仕上げの「ロールス・ロイス」、また同社〝ポケットシリーズ〟や〝サイドカーシリーズ〟の各種バッテリーカーも展示。

日本娯楽機は同社バッテリーカー「ワーゲン・コンパチ」と、同機を定置型にした同名の新製品を出品した。

この定置型乗物機「ワーゲン・コンパチ」は、バックに本物同様に点滅する信号機を設置、下台はチェッカーフラッグ模様あるいは道路標識がデザインされ、ドライブの雰囲気を盛上げている。

ホープでは全部で六機種の乗物機新製品を披露し、今回も同社の開発力のほどを示した。

かわいい動物や虫をプリントしたテントをかぶせたバッテリーカー「キャンバスカー」、太鼓を持ったパンダ二匹が体を振って回る定置回転式乗物機「メロディーパンダ」、そして定置型乗物機「ブルートレイン」、「ミニパトカー」、「ウサちゃん」、「スポーツカー」。

真砂工業は従来機を四機種出品した。

ユニークな動きのバッテリーカー「モッコちゃん」、同「サイドカー」、定置型乗物機「パトカー」、ゴーカート「G－101」「G－102」。

明昌特殊産業は童話を採用した乗物機を二機種披露した。

これは同社〝童話シリーズ〟としてカメに乗った浦島太郎と宝箱が回転する定置回転式乗物機「ウラシマ・タロー」と、大きなおわんの中に小さな一寸法師が乗った定置型乗物機「イッスン・ボウシ」。

このほかバッテリーカー「ペンシルカー」と「スーパースカー」、アーケードゲーム機「ロッククライミング」を展示。

「マッハスリー」など新TVゲーム機充実

アイレムは同社TVゲーム機「10ヤードファイト」を二人同時プレイができるようにした「VS10ヤードファイト」を披露した。これは二人がオフェンスとディフェンスに分かれて対戦するもので、画面および遊び方は従来機と同じ。もちろんコンピューター相手に一人プレイもできる。

また一台に三種類のゲーム基板を組込み、プレイヤーがボタンでゲームを選択できるようにしたテーブル型TVゲーム機キャビネット「マルチボックス」を発表した。このほか反射神経を試すアーケードゲーム機「スパークショット」も展示。

大森電気は月面探険をテーマとしたTVゲーム機「ドッヂマン」を発表展示した。

これは宇宙飛行士がクレーターや隕石に注意し敵を攻撃しながら進み、着陸した宇宙船へ帰還するというゲーム内容。

カワクスの小間では、TVゲーム機メーカー各社の新製品を中心にアーケードゲーム機など多数展示された。

TVゲーム機は任天堂、コナミ工業、タイトー、データイースト、ユニバーサル、セイブ電子などの各社新製品。アーケードゲーム機は動く汽車の煙突に石炭（玉）を入れながら盛岡から新大阪まで走るというひまわり製作所「D－51」、楠野製作所「サバイバル」のほかカプコン、UPLなどの製品。また健康器具「ローラーウェーブ」なども展示。

コナミでは二機種のTVゲーム機を中心にアーケードゲーム機。パソコンソフトなどを披露した。

TVゲーム機はサーカスの種目を六種採用した「サーカスチャーリー」、戦車を操作する戦争ゲーム「メガゾーン」、そして参考出品として敵が現われた瞬間にボタンを押して倒していくというVD採用の「バッドランド」が紹介された。

アーケード機では「ひょうきんペン太」と「ぱいくちゃ」。いずれも電光点滅ルーレット式のプライズマシンとして出品。

このほかMSX仕様のパソコン用の同社ゲームカートリッジを、松下電器産業のMSXパソコン「CF－2000」にて紹介。

シグマ商事は新TVゲーム機二機種を発表披露した。

赤ずきんちゃんを狼たちから守る「赤ずきん」、立体感あふれる宇宙戦争ゲーム「サイオン」（セイブ電子開発）。このほかTVゲーム機に取付けて、ゲームをタイマー制（硬貨一枚投入で三分間から十分間まで切替可能）にする「コインシューターND1」（ニッコウ電子製）も展示した。

ジャレコはTVゲーム機を中心にアーケードゲーム機を出品した。

TVゲーム機ではスキー場でリフトに乗り三種

左の写真はＶＤゲーム機「マッハ３」の出品で大変な人だかりとなったタイトーの小間のようす。下の写真は「ヴァンガードⅡ」を発表した新日本企画の小間にて

下の写真はコナミの小間にて、右は同社ＴＶゲーム機「サーカスチャーリー」の画面

上の写真はアイレムの小間、下の写真はテーカンの小間のようす

のスキー競技を楽しむ「パラレルターン」を新作として披露したほか、「デイー・デー」「エクセリオン」「トップローラー」などの従来機を出品。

アーケードゲーム機は〝ジャレコアーケードキットシステム〟第三弾の「ジョリーモンスター」を中心に、「ニュー新幹線ゲーム」「エキサイトベースボール」を展示。

新日本企画では新TVゲーム機「ヴァンガードⅡ」を発表。これは3D効果のある画面で、敵要塞の各ブロックをつなぐジョイントを破壊していくという宇宙戦争ゲーム。

またタイトー「マッハ3」「ピット&ラン」などのTVゲーム機、指一本を指定位置に入れると自動的に身体の調子が五段階表示される健康チェック機「コインドクター」（コスモス・エンタープライズ製）なども紹介した。

セガ・エンタープライゼスと**エスコ貿易**は共同の小間展示を行ない、TVゲーム機、パソコン、両替機など幅広く出品した。

TVゲーム機では、人気アニメを採用した同社VDゲーム機第三弾「アルベガス」、同第二弾「スターブレイザー」、バーテンがジョッキにビールを注ぎ客に配っていく「タッパー」（バリー・ミッドウェー社開発）、かわいいバイキングが矢やミサイルで敵をやっつけていく「ミスター・バイキング」、増え続けるブロックを次々に破壊していく「スワット」（コアランドテクノロジー開発）のほか、シグマやユニバーサルの新製品も展示。

アーケードゲーム機はハンドルを回して盤面のプレートを上下させ、上部から下部のゴール穴までうまく玉を運ぶ「キセノン」（サミー工業製）。

またパソコン「SC－3000」とそのソフト（十種類）、カラーモニター、ジョイスティック、タイマーなどをセットにして組込んだ「パソコン学習塾」を発表するとともに、「パソコン・ミニショップ」も展示した。

このほか両替機「DP－05」「DP－13－1」、メダル貸機「DP－31」、パチンコホールでのたばこ・景品払出し機「SPV－100」など出品。

タイトーはTVゲーム機とフリッパーを出品した。

TVゲーム機は米国マイルスター社開発VDゲーム機「マッハ3」が好評を博したほか、迷路状画面で敵をやっつけながら〝ハート〟を助け出すという同社初のコミカルTVゲーム機「ちゃっくんぽっぷ」、「ピット&ラン」、「ザ・ティンスター」、そしてTVクイズ機「ウルトラクイズ」など。

フリッパーは米国ウィリアムズ社製「ファイアーパワーⅡ」、米国バリー社製「エックスズ・オーズ」（参考出品）の二機種を披露した。

テーカンは同社TVゲーム機キャビネットを中心に、アーケードゲーム機などを出品した。

キャビネットは「ラバ」「ニューラバ」「カラーテーブル」などで、これらに同社TVゲーム機「センジョウ」「ガズラー」を組込んで展示。またTV画面による絵合わせで景品カプセルが払出されるTVプライズマシン「テレガチャ」を参考出品。

このほか電光点滅式ルーレットにより記念メダルが払出される「タッチアンドゴー」、K&U商会「ジャンプくん」など。

データイーストは新作TVゲーム機を二機種発表展示した。

野菜やビンなどの襲撃を避けながらアイスクリームを完成させるという「ピーターペッパーズ・アイスクリーム」（同社DCシステムの新作テープ）。もう一機種はブーメランで敵を倒しながら宝物を探す「ジェネシス」（海外向け名称「ブーメラン」、同機はPCBによるもの）。なお同社の新作VDゲーム機「サンダーストーム」は出品されなかった。

ナムコではTVゲーム機の従来機のみの出品にとどまった。レバー二本で敵を囲んでやっつけていく「リブル・ラブル」と、ドライブゲーム機「ポールポジションⅡ」の二機種。

日本物産はTVゲーム機の新製品を三機種披露した。

3D効果のある画面で中央部からだんだん拡大しながら迫ってくる敵を撃破していくという宇宙戦争ゲーム「チューブパニック」（シットダウン式キャビネット）、宇宙都市の中をオートバイのような未来の乗り物に乗って敵と戦う「セクターゾーン」（参考出品）、スキーをゲーム内容として画面内で比較的大きくて鮮明なスキーヤーを操作する「スキーイング」（参考出品）。

ユニバーサル販売は昨年秋のAMショーに参考出品したTVゲーム機二機種に改良を加え、完成させて披露した。

ジェットコースターのレール上を歩いて進んでいくという「ミスター・ドゥズ・ワイルドライド」

下の写真は日本物産の小間のようす。右の機械は同社が発表した3D効果の高いTV宇宙戦争ゲーム機「チューブパニック」

上の写真は共同展示を行なったセガ・エンタープライゼスとエスコ貿易の小間のようす

左の写真は宇宙ものとコミカルもののTVゲーム機を展示したシグマの小間にて

上の写真はＴＶゲーム機２機種を披露したデータイーストの小間のようす

右の写真はジャレコの小間のようす、左は同社ＴＶスキーゲーム機「パラレルターン」の画面

ユニバーサル販売は〝ミスター・ドゥ〟シリーズ第３弾を出品

関発意欲示し多様化傾向のアーケード機

は、昨年AMショーで「ゴーゴーコースター」の名で出品されたもので、同社"ミスター・ドゥ"シリーズ第三弾。もう一機種は丸太やシーソーの上をジャンプして飛び移りながらゴールのイカダまで行くゲーム「ジャンピング・ジャック」。同社ではこの二機種について「ROM交換で両ゲームの切換えができるようにして、二機種同時発売する予定」としている。

ユーピーエルは同社および他社製TVゲーム機を中心に、アーケード機、自販機を出品した。

TVゲーム機はポーズコントロールボタンのついた宇宙戦争ゲーム「ノバ2001」、タイトー製「ピット&ラン」、ユニバーサル製「ミスター・ドゥズ・ワイルドライド」。アーケード機はパチンコ式プライズマシン「バニッシュホール」、クレーン機「ラッキークレーン」。そして自動販売機として販売商品の価格が自由に設定でき、チルト防犯装置を採用した同社製「U-8007」を紹介した。

リーガルではメーカー各社のTVゲーム機およびアーケードゲーム機などを展示し、幅広く取扱っていく同社の姿勢を示した。

TVゲーム機は「ポールポジションII」(ナムコ製)、「VSシステム」の「テニス」と「麻雀」(任天堂製)のほか、参考出品として宇宙生物の襲撃をかわしながら宇宙船の修理部品を集めていく「アローン」(グラフィックリサーチ開発)。

アーケード機は「ドラゴンフィーバー」「アニマルフィーバー」(いずれもカプコン製)、「チャレンジボール」「アレンジボール」(いずれも太陽電子製)。このほか占い機「ラブテラー」(日創製)、グローリー製硬貨両替機などを出品。

ローラートロンはメーカー各社のTVゲーム機を中心とした出品をした。

TVゲーム機は、同社でも扱うことになったVDゲーム「インターステラー」(船井電機製)をコックピット型とともに、今日のショーで初めて同機アップライト型を披露。タンク戦がテーマの「プログレス」(中央リース販売製)、「ビッグプロレスリング」(データイースト製)、そして同社を総発売元としている「ドクター・ミクロ」(サンリツ電気製)を展示。またエンジン付きローラースケート「ローラージェット」も紹介。

思川企画はアーケードゲーム機に絞っての出展となった。

ガンゲーム機「レーザー77RWタイプ」(興東電子製)をアピールした。これはバッテリー内蔵のピストルで、壁掛け式ターゲットに向かって発射すると着弾個所と点数が表示されるもの(音響効果つき)。このほかユーピーエル製TVゲーム機「ノバ2001」、同アーケードゲーム機「バニッシュホール」をそれぞれ出品した。

カトウ製作所はプライズマシンの新作と、同社初の乗物機(バッテリーカー)を発表した。

プライズマシンは動物たちの競争をテーマとした電光点滅式「アニマルレース」(じゃんけんメダル払出し)、同内容で景品が違う「ピエロのアニマルきょうそう」(知恵の輪払出し)のほか、同社従来機「メルヘンでんわぼっくす」、「はっぴーロボ」、「モトクロス」、「ガンガンダチョウ」を出品。

同社初のバッテリーカーは「ロボットカー」で、これはレバー操作で前進、右左折ができるうえ、ボタンを押すとロボット上部のみが百八十度回転するというユニークなもの。また「発進ゴー」「あと十秒」などの音声も出る。同機は「おとうさんロボ・ペール」と「おかあさんロボ・メール」の二種類ある。同社では「このロボットはもちろん一般ロケでも利用してほしいが、乗物機というよりもむしろアミューズメントロボットとして主に催事用に使われることを目的に開発したもの。今後はこれをシリーズ化し、"おにいさんロボ"や"おねえさんロボ"も製作していく」としている。

関西精機製作所はガンゲーム機「シューティング・アナライザー」をメーンにした展示を行なった。同機は昨年秋のAMショーにて参考出品された後、改良が加えられて今回、完成発表されたもの。銃を構えて左右から現われるターゲットを狙撃すると、弾こんとスコアがTVモニターに表示され、ゲーム終了後、結果がプリントアウトされる。

このほかアイスホッケーを内容としたアーケードゲーム機「チェックス」(米国ICE社製)、マルチ画面採用のTVドライブゲーム機「TX-1」(辰巳電子工業製)を展

左の写真はナムコの小間にて

左の写真は各社TV機やアーケード機を展示のリーガルの小間

上の写真はTVゲーム機中心に幅広い出品を行なったカワクスの小間にて、左の機械は「D-51」(ひまわり製作所製)

TVゲーム機から自販機まで出品したUPLの小間のようす

上の写真はローラートロンの小間のようす

左の写真は大東電気の小間にて

示した。同社の上田営業課長は「TVゲーム機に圧倒されているAM業界だが、アーケードゲーム機のよさが見直されるようなものの開発を心がけ、業界全体の底上げに少しでも寄与していきたい」と語っている。

ケーアンドユー商会はアーケードゲーム機「ジャンプくん」のみに絞っての出品を行なった。

同機は左右に三つずつあるパチンコ式レバーを操作し、玉を下部から弾きながら最上部まで運んでいくゲームで、成功すると楽しいカードが払出されるプライズマシン。同社の林社長は「安価でしかも息の長い子ども対象のゲーム機を扱うことにより、オペレーターの立場に立った姿勢を貫いていきたい」と語った。

こまや製作所は新製品一機種の発表とともに、同社一連のアーケードゲーム機を出品した。

新作はサオに吊り下げられたリングを使って倒れたピンを立てるというAM機の原点とも言うべきゲーム内容の「ピンたてゲーム」。同社では「素朴な遊びでも面白いものはアーケードゲーム機として今後も採用していき、ゲーム本来の楽しさを提供していきたい」としている。

このほか「ジャンピングラリー」、「クマ公のハチたいじ」、「アップルマジック」など出品。

友栄は二機種の新プライズマシンを披露した。

回転するメリーゴーランドの馬や象の上部にカゴがあり、このカゴにボールをボタンで弾いて入れていくというゲーム内容の「メリーゴーランド」、電光点滅ルーレットによる絵合わせにより指定どおりそろえば景品が払出される「ももたろう」の二機種が新製品。

このほかパチンコ式プライズマシンの「うさぎとかめ」、「森のゆうびんやさん」、「棒たおし」、「野球ゲーム」などを出品した。

ユニエンタープライズは占い機、クイズ機を中心にTVゲーム機などを出品した。

占い機は「バイオリズムマシンBM300」、「同BM200」、「ピタゴラスの大占術」、「コンピューター占い・サイコロン」。またTVクイズ機「コンピュータークイズ続頭の体操」、「ドクターQ」など。

このほかTVゲーム機「VSテニス」「同麻雀」(任天堂製)、「ジェネシス」(データイースト製)、「プログレス」(中央リース販売製)も展示。参考出品としてHAL研究所のMSX対応パソコンソフトシリーズ"ワンダーランド"を、硬貨投入式で各種ソフトを選択してプレイできるミニアップライト型キャビネットにて展示した。

ゲーム機専用各種部品類、カラオケなど

旭精工はホッパーの新製品を披露したほか、同社一連のホッパーシリーズやセレクターシリーズ、部品などを展示した。

ホッパーでは直径三十八ミリ(一ドル硬貨大)の大きなコインまで確実にペイアウトする新製品「モデルDH-750」、払出しスピードがさらに能力アップした新製品「モデルWH-1」のほか、コインホッパー「CH-500」、ミニホッパー「CAH-1」など。

セレクターは電子制御方式の「810-E」「810-ES」。またペイアウトソレノイド「AES-112」、スタンプディスペンサー「ASDL、R」、ジョイスティック「AJSII」、各種オプショナルパーツなどを出品した。

グローリー商事は硬貨および紙幣計算機を中心に両替機などを展示。

硬貨計算機は電子センサーによるコンパクトタイプ「CN-10」、「CR」など。紙幣計算機はハイスピード処理の「GFA-11」をアピール。両替機では「ER-40」、「ER-40A」、「ER

上の写真は関西精機の小間にて、ガンゲーム「シューティング・アナライザー」を披露

右の写真はカトウ製作所の小間のようす。同社はアーケード機新作とともに同社初のバッテリーカー「ロボットカー」を披露した

右の写真はこまや製作所の小間にて、同社はアーケードゲーム機「ピンたてゲーム」を強くアピールした

上の写真はケーアンドユー商会の小間にて、左の写真は新ガンゲーム機を披露した思川企画

下の写真は2機種のプライズマシン新製品を披露した友栄の小間のようす。左の機械はそのうちの1機種「メリーゴーランド」で、同機は回転する木馬の上部にあるカゴにボールを投げ込む

右の写真は占い機、クイズ機を出品したユニエンタープライズ

ー30」、「ECA−1」、「ECA−1A」、「EF−3」など。

光電子機材はTVゲーム機用の各種パーツを展示した。

展示内容は各種TVモニターおよび偏光フィルター、ラバータイプ交換パネル、ピアノタッチパネルなど操作パネル各種、ジョイスティック、高速連射スイッチ、スイッチング電源、トランス、プラスチック成型部品類、キャビネット用金物部品など。

寿販売はテーブル型TVゲーム機キャビネットを紹介した。

18インチTVモニターを組込んだキャビネット「スタンダード型」「デラックス型」、また同モニターを組込んだ低価格のミニ・テーブル型キャビネットを、TVゲーム機「パチフィーバー」（三機電子製）の基板を入れて出品した。また操作パネル各種をカタログにて紹介した。

三和電子はTVゲーム機用専用パーツ類を展示するとともに、各部品を実際にTVゲーム機キャビネットに取付け、わかりやすく紹介した。

特殊ワンタッチパネル、ワンタッチオープンパネル、スイッチボックスなど各種操作盤、TVモニター、スイッチングレギュレーター、連射スイッチ各種、アンダーボックス、ジョイスティック、ノイズフィルター、カウンター、トランス、導電袋、Pスイッチ、レスロック、クレドールなどTVゲーム機に必要なあらゆるパーツ類を展示。

セイミツは操作パネル・とスイッチ類を中心とした展示内容となった。

操作パネルは「CT−9N」、「CT−9C」、「CT−555」、「CTW−9HII」など同社"CTシリーズ"ほか。スイッチは高速連射ボタンや各種TVゲーム機に対応したボタン類。またジュラコン製ジョイスティックもいろいろ出品した。

このほか同社小間ではパソコンゲーム用として、レバーとボタン部分を別にして、赤外光線により離れたところからでもプレイできる「ビームスティック」（アドコム電子製）を紹介した。

デーシーパックは各種電源器機を紹介した。

スイッチングレギュレーター「FSK−2005ZR」、「FSK−10030SZ」、「FKA−10030SZ」、「FKA−3020ZZ」。直流安定化電源「RD−1230」のほか、各種ACアダプター、充電器など。

フォルテ電子はカラーTVモニターを中心に各種部品類を出品した。

映像信号がRGB直接ドライブ方式のモニター「カラーキャラクターディスプレイ」（18型、20型）を新製品として紹介したほか、スイッチ類、各種ICなどを展示。

丸幸は美和ロック製電子ロックを出品した。"VMシリーズ"カムロック、"SBシリーズ"ラッチボルト錠など。またカードに埋込んだ永久磁石の信号をICで取出す新開発ロック「キーカードリーダー」を紹介。

東京日光堂は業務用カラオケを中心に、その関連製品を展示した。

「ハイキャッスルK−2000」、「CDプレイヤー」、「BMBスピーカー」、「デジタルエコー」、テープなど。

日本娯楽機械オペレーター(協)は、同組合扱いのプライズマシン用景品、シール類などを展示。

上の写真はTVゲーム機用パーツを展示した光電子機材の小間

左の写真はホッパーの新製品「モデルDH−750」や各種セレクターなど硬貨メカニズムを紹介した旭精工の小間にて

左の写真は三和電子の小間

上の写真は操作盤を中心に出品したセイミツの小間

下の写真は寿販売の小間

上の写真はモニターを中心展示したフォルテ電子、左下の写真はグローリー商事の小間

左の写真はデーシーパックの小間

電子ロックを紹介した丸幸

カラオケとその関連機器を紹介した東京日光堂

各種景品類を展示した日本娯楽機械オペレーター(協)

アイレム株式会社
IREM CORPORATION

■販売本部／大阪市北区西天満1丁目7-4　協和中之島ビル　TEL. 06(312)1300(代)
Kyowa Nakanoshima, Bldg., 1-7-4, Nishitenma, Kita-ku, Osaka 530 Japan Phone 06(312)1305 Telex 63074
■東京販売事務所／東京都千代田区猿楽町1丁目5-1　豊島屋本店ビル　TEL. 03(295)5951(代)
■松原センター／大阪府松原市西大塚1丁目5-16　TEL. 0723(33)5820(サービス)
■本社／大阪府松原市西大塚1丁目3-29　TEL. 0723(32)4754(総務)

メカ＋電子の時代

完璧なセレクター揃って新発売！
●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ……等々、未来派志向

■810-Eシリーズ

810-ES	￥100
810-E	￥500
810-EC	US25￠
810-EF	その他コイン

■ロケーション管理
必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。

810-E

取付は従来のメカ式タイプセレクターと互換性があります。

従来のメカ式タイプのセレクター

720-A/B
（￥100、￥50）

730-A/B
（￥500、US25￠
他各種メダル用）

謹　告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。電子セレクター810-Eは、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和57年7月

代表取締役　安　部　　寛

信頼と技術のふれあい

Asahi SEIKO CO., LTD.　旭精工株式会社

本社・本社営業部　東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F　〒107 ☎03(401)6181
営業所／東京都台東区竜泉3－7－3　〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

Super Graphics　チューブパニック

TUBE PANIC™

ミステリーゾーンでの攻防戦!! すばらしい臨場感。
劇的シーンを体験するスーパ感覚は迫力抜群。

果てしなく続くミステリーゾーンに突入!!
無気味に潜む敵艦隊、チューブ網を突破、母艦をめざせ。

SCORE　POWER　SHIPS　TOP
MISSION1
APPROACH TO THE MOTHER SHIP
©

サブ基板発売、雀豪より改造できます。
〔O.P.プライス〕P.C.B.￥128,000
サブボード￥50,000

JANGOU Night

ジャンゴウナイト

●プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算。
●コンピューターがあがれば、役に応じ得点が減算。
●コンピュータ同志のフリコミは再ゲーム。
●スコアーが0になればゲームオーバー。
●親があがれば勝ち得点は倍。

18″テーブル
▽95-2450

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号　〒530
☎(06)353-5211(代)　TELEX523-6891 NCBCOLJ

東京事業所　東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル　☎(03)664—5271(代)　〒103
(株)ニチブツ札幌　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション　☎(011)824—2571(代)　〒062
(株)ニチブツ仙台　仙台市上杉5丁目3番10号　☎(0222)65—5571(代)　〒980
(株)ニチブツ広島　広島市南区東霞町2番17号　第2つきむらビル　☎(082)253—6131(代)　〒734
(株)ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F　☎(092)472—7221(代)　〒812
京都工場　京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12—1　☎(0774)44—6262(代)　〒613
NICHIBUTSU U.S.A CORP.　TEL.(213)538-2162　NICHIBUTSU U.K. LTD.　TEL.(021)544-4299

「パックマン」ゲームを模倣したホーム・ビデオゲーム「KCマンチキン」の著作権侵害

アタリ社　対　ノース・アメリカン・フィリップス社
（合衆国控訴裁判所第7巡回区　1982年3月2日判決）

ビデオゲーム裁判事例の研究…13

早稲田大学教授　土井輝生

事実

原告アタリ社とミッドウェー社は、「パックマン視聴覚著作物」に対する登録著作権に基づき、パックマンについて合衆国の排他的権利を持っている。ミッドウェーは、ポピュラーなコイン操作アーケード用を販売しており、アタリは最近ホーム・ビデオ版の販売を開始した。被告ノース・アメリカン・フィリップス社は、オディセイ・ホーム・ビデオゲームの一部として「KCマンチキン(Munchkin)」を開発し、パーク・マグナボックス・ホーム・エンターテインメント・センターはその卸売りをしている。ミッドウェーとアタリとは、KCマンチキンが著作権法第一〇六条と第五〇一条に違反してパックマンにおける原告の著作権を侵害する、KCマンチキンを販売するノース・アメリカン・フィリップスの行為はイリノイ州統一欺瞞的取引慣行法およびコモンローに違反する不正競争であると主張して、連邦地方裁判所（イリノイ北部地区）に訴えを提起した。地方裁判所は、原告のどちらの請求についても本案について勝訴する可能性があることを立証しないと判示して、原告の予備的差止命令の申立てを却下した。

原告は、合衆国控訴裁判所（第七巡回区）に控訴した。

判決

I　著作権侵害

1　侵害を立証するには、原告が有効な著作権を所有していることと、被告が「コピー」したこととを立証しなければならない。コピーしたことの直接証拠が得られない場合が多いため、被告が著作権のある著作物に接近し、かつ、被告の著作物が前者と実質的に類似する場合には、コピーがなされたものと推測される。当事者は、原告の著作権の有効性と被告の接近について争わないから、地方裁判所は実質的類似性の問題についてだけ判示した。

若干の裁判所は、実質的類似性の基準を二つの部分に分けて判断した。――(1)被告が原告の著作物をコピーしたか。(2)コピーがあったことが立証されるときは、それが不当な利用となる程度であるか。当裁判所の分析は、この基準の第2の部分と「通常の観察者」の反応とに焦点を合わせるものである。具体的に言えば、基準は被告の著作物が原告の著作物とよく似ていて、通常の合理的な人が被告は原告の保護される表現の実質的かつ価値ある資料を不法に利用したと結論するか、である。……

……「著作権適格な著作物に与えられる保護は、アイディアの表現にだけ及び、アイディア自体には及ばないというのが著作権法の基本原理である。」（判例引用）

「特許と違って、著作権は開示される技術に対して排他的権利を与えるものではない。保護は、アイディアの表現に対してだけ与えられ、アイディア自体には与えられない。」（判例引用）一九七六年著作権法は、このアイディア・表現の二分法を法典化するものである（第一〇二条(b)）。従って、「原告の著作物と被告の著作物との間の唯一の類似性が抽象的なアイディアの類似性であるならば、**実質的類似性**はなく、侵害は成立しない。」3 Nimmer §13.03[A][1]. at 13-19.

2　このことから、著作権保護はゲームそのものには及ばないということになる。しかし、ニマー教授が言うように、「ともあれ、ゲームに関しては、限定された著作権保護が与えられる。……[A]比較的わずかな美術的表現があれば、それがオリジナルであれば、……ゲームボードやカードのパターンまたはデザインを絵画または図形の著作物として著作権適格なものとなる。」1 Nimmer §2.18[H][3].

連邦控訴裁判所（第二巡回区）は、この原則を認めて、「スクランブル」と呼ばれるビデオゲームの「映像および音の実質的部分の反覆シーケンス」を視聴覚著作物として著作権適格であると判示した。スターン・エレクトロニクス社対カウフマン（オムニ社）事件（一九八二年）。本件控訴は、パックマンのような視聴覚著作物に与えられる著作権保護の範囲という関連問題について判示することを当裁判所に求めるものである。そうするにあたって、当裁判所は、まず、パックマンにおける保護することができる表現の形態をゲーム自体から切り離さなければならない。

アイディアと表現の区別に適用されるリトマス紙試験方法はない。この決定は、必然的に主観的である。ハンド判事が述べているように、「明らかに、模倣者がいつ『アイディア』をコピーすることを越えて、その『表現』を借用したかについて原則を述べることはできない。従って、決定は、その場限りのものと成らざるを得ない。」（判例引用）ともあれ、裁判所や論評者は、いくつかの有用なアプローチを考えだした。ニコルス対ユニバーサル・ピクチャーズ社事件（第二巡回区一九三〇年）において、ハンド判事は、現在では「分離の基準」と言われているものを考えだした。

「どんな著作物についても……できごとの中からより多くのものを除くと、増大する普遍性の非常に多くのパターンが同様によく適合する。……この一連の分離の過程において、もはや保護されなくなる点がある。そうでなければ、劇作家は、表現を除いては財産権が及ばない『アイディア』の使用を防止することができるからである。これまでに、この境界線を画定した者はない。また、だれもこれを画定することはできまい。演劇については、論争は、主としてキャラクターとできごとのシーケンスとに集中している。これは、本質である。」（判例引用）

この「基準」は、繰り返すパターンを非常に一般的な主題に分離することができる演劇著作物、文芸著作物及び映画の分析においては有用なことがわかっている。

3　関連する概念は、アイディアと表現の一体性の概念である。アイディアと表現とを区別することができない場合には、著作権は、まったく同一のコピーに対してだけしか保護を与えない。ハーバート・ロゼンサール。ジュウルリ社対カルパキアン事件（第九巡回区一九七一年）は、よい例であって、この限定についてよく論じている。原告は、宝石で飾った蜂の形をしたピンを作った被告に対して、著作権侵害の訴えを提起した。裁判所は、原告の著作権の有効性を認めたが、実質的な類似性がないと認定した。

「基本的に危いのは、著作者の独占の範囲である。――議会はどのくらい大きい活動分野について著作権者に他人を排除させることを意図したか。当裁判所は、宝石で飾った蜂のピンは、議会が特許なくして公の市場から留保しようとした範囲よりも大きい私的な保留地であると考える。従って、宝石で飾った蜂のピンは、被告が自由にコピーすることができる『アイディア』である。原告は、これに同意しているようである。原告は、宝石で飾った蜂のピンを製造し販売することができないという請求を否認し、原告の宝石で飾った蜂のピンの『アイディア』の意匠または『表現』だけが原告の著作権に基づいて保護されることを認めている。困難なのは、記録の上では、『アイディア』とその『表現』とを区別することができないことである。原告のピンと被告のピンとの間には、宝石で飾った蜂の形態を使用することから必然的に生じる類似性以上のものはない。

『アイディア』とその『表現』とがこのように不可分である場合には、『表現』をコピーすることは禁止されない。このような事情のもとで『表現』を保護することは、特許法が課す条件や制限に服することなく『アイディア』の独占を著作権者に与えることになるからである。」

土井輝生氏の略歴　大正15年9月5日生まれ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法）。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

「表現がアイディアに対してなにも新しいものまたは追加的なものを提供しないときは、アイディアと表現とは一体である。」

文芸の著作物に関しては、若干の裁判所は、よく似た主要場面のアプローチを採用した。主要場面は、「ある主題を扱うにあたって実際上不可欠の、または少なくとも標準的なできごと、登場人物またはセッティング」を言う。（判例引用）このようなきまりきった文芸の考案物は、著作権によって保護されない。「文芸的なものであれ非文芸的なものであれ、共通のアイディアを表現するのにきまりきった形式しかないような場合に必然的に出てくる表現の類似性は、著作権侵害の訴訟原因となる類似性の認定をもたらさない。」3 Nimmer, § 13.03 [A][1] at 13.28. 裁判所は、書かれたゲームのルールについてこの概念を用いた。

カルパキアン事件その他の判例が示すように、ある作品に著作権があるといっても、保護の範囲がはっきりするわけではない。しかし、カルパキアン事件は、保護のスペクトルの末端を示すものとして参考になる。作品に具体的な表現が多いほど、カルパキアン事件の蜂ピンから遠ざかって、広い著作権保護を受けるのである。このスペクトルの反対の端には、比較的単純な主題のもとに非常に複雑なまたは奇想的な芸術的表現が支配する「最も強い」著作物がある。

4　原告の視聴覚著作物は、本来保護することができないゲームである。しかし、蜂のピンとは異なり、少なくとも限られた範囲において、それが表現された具体的な形態（形状、大きさ、シーケンス、アレンジメント及び音）は、「アイディアに対して新しいまたは追加的な」なにかを供するものである。分離の基準を適用するにあたって、当裁判所は、原告のゲームは、だれかがそのようなゲームのルールを考案するときのように、かなり抽象的な言葉によって正確に記述することができるものと認める。パックマンは、プレーヤーが中心人物を、迷路のいろいろな通路を、独立に迷路を移動する敵または追跡人物と衝突しないように導いて点をかせぐ、迷路追跡ゲームである。一定の条件のもとで、この中心人物には、敵を追跡してこれに勝ち、ボーナス点を稼ぐ力を一時的に与えることができる。聴覚的な構成部分と視覚的プレゼンテーションの具体的詳細とは、このゲーム「アイディア」の著作権保護を受ける表現である。

しかしながら、パックマン著作物の一定の表現物は、主要場面として扱い、ほとんどそのままのコピーに対してだけ保護を与えるべきである。迷路と得点表示板は、標準的なゲームのディバイスである。そして、トンネル出口には、一般的に使われる「取り囲む」概念を迷路追跡ゲームに適合させたもの以上のものではない。同様に、ドットの使用は、プレーヤーの実績を計算し、得点数によって表わし、進捗状況をプレーヤーに知らせる手段である。KCマンチキンの迷路のデザイン、得点表示板及び「ドット」は、ゲームと密接な関連があるとしても、そのことだけでは、侵害の設定を妨げるに十分なほど違っている。

地方裁判所の判決をくつがえさなければならないのは、パックマン・キャラクターの実質的な利用があるからである。中心人物を「ゴブラー」と表現し、追跡する人物を「ゴースト・モンスター」と表現することによって、パックマンは概念的に類似のビデオゲームから区別される。「ラリーX」やノース・アメリカン・フィリップスの「テイク・ザ・マネー・アンド・ラン」のような他のゲームを見ると、基本的な迷路追跡ゲームを違った方法で表現できることがわかる。パックマンの基本的なゲームの解釈は、非暴力的なプレーヤーにアピールするような印象を作り出すことを意図したものである。しかし、ゲームそのものは、「ゴブラー」や「ゴースト・モンスター」を用いることを教えない。これらのキャラクターは、現実の世界とは関係のない、まったく架空の創造物である。

ノース・アメリカン・フィリップスは、基本的なキャラクターを採用したばかりでなく、KCマンチキンをパックマンと実質的に類似させるような方法で描写した。KCマンチキンのゴブラーは、「体」の比較的大きさ及び形状、V字型の「口」、顕著なコブリング行動（適切な音がともなう）、ならびに捕えられたときに消え去る方法を含めて、いくつかの非常に類似した様相を持っている。KCマンチキンのゴースト・モンスターを検査すると、もっと顕著な視覚的類似性が見られる。大きさ、形状及び行動の態様については、これらはパックマンのそれとほとんど同じである。例えば、KCマンチキンのモンスターの「目」や「脚」の特殊な動きは、同じである。さらに、両ゲームは、役割の交替と「再生させる」プロセスが非常によく似ていて、通常の観察者はノース・アメリカン・フィリップスが原告のパックマンをコピーしたと結論せざるを得ないほどである。

被告は、具体的な相違点のリストを提示する。とくに、動くドットの概念、迷路の相違ならびにキャラクターの顔及び色彩の違いなどである。被告は、これらの相違のために実質的類似性はないと主張する。地方裁判所は、これに同意した。多くの相違は通常の観察

遊放談

森　最初に、この業界に入られたキッカケ、動機などを伺いましょうか？

石原　私自身が、ゲームに接したのは高校時代で、その頃はボーリング場にあるフリッパーで結構遊びましたね。その後ブロックが出てきて、そしてインベーダーへと移るのですが、その時は、そう、一日二～三千円も使いましてネ。なんでこんなに面白いゲームがあるんだろうと夢中でした。まあ、私らは俗に言うインベーダー世代の典型ですね。"

そんなこともキッカケの一つですが、学校を出た当時、無論今もあるのですがウチではボーリング場を経営していまして、その関係から大手のゲーム屋さんとの接触がいくつかあったものですから、ヨシ、本格的な大型ゲーム場を作ろうと思いたった訳です。それにこのテレビゲームの先行を見た時、将来的にも有望であると踏んだんです。何しろコンピューター時代の最先端をいくようなものですからね。新しいものが次から次へと出てくることなどについては私自身もある程度研究していましたから、十分に取組む価値がある、とまあそんなところが動機ですね。

それと、経営面から見ての総合的なコストも事前にいろいろ計算して、採算的にも十分にいけるという見通しが立ちましたから、ある大手メーカーさんと手を組みまして、店をオープンした訳です。

当時は、まだインベーダーの最盛期で、いろいろな点でスゴかったですね。が、いったん衰退期に入りますと、特定のメーカーさんとの取組みではなかなかいい機械が入ってこないので、これじゃいけないということで、そのメーカーさんとは円満に契約解除をした上で、小回りのきくディストリビューターさんと組み、今日までやってきました。

そんな過程の中で私らの店が大きく発展した原動力は、一つはインベーダーのお陰であり一つはそれ以降も満足できる品揃えができたこと、この二つの起点があったと思います。ご協力頂いたみなさんには感謝しています。

森　これからについては、どうお考えですか？

西原　今、ICとかOAとか目新しい言葉が次々に出ていますが、いづれにしてもコンピューターが日本の経済をリードしていると思います。その中でゲームも進歩発展するのでしょうが、今のゲームの延長ということで見つめてみますと、結局ゲームというのは一般的なスポーツとか生活の中にある遊びとか過程をゲーム化する「転換のゲーム」と、それらとは関係のないゲームを作り出す「創作のゲーム」の二つに大別できると思うんです。ところが、この「創作のゲーム」というのがなかなか難しいと思います。いろいろな点で行きづまりが来るナと考えますョ。だから、こんなものはどうかとか、現場サイドからも提案や提言をドンドンし、それらの意見を受入れる何かが必要でしょうね。いずれにしてもソフトの充実が大事ですし、それを図らなければイケナイと思います。

それと少し気になることは、ソフト面ではもう何千種類というものが出ているにもかかわらず、営業の立場から見ると、ハード面での筐体の形とか色とかは旧態依然、少しも変っていない。もう少しいろいろあってもいいんじゃないか、ソフトに比べてファッション性が足りないっていう感じがしてならないんですよ。もっとカラフルで、アッと驚くような形態があってもいいんじゃないかと思いますね。まあ、そんな意味からこの業種はウンと有望ではあると考えるのですが、業界のメーカーさんの取組み方と言うか、姿勢に若干の不安も持っているんですよ…。

森　お店の運営についてお聞かせください。

西原　私らは今、ある意味で過度期であると考えています。今までは、一言で言えば、客無視、客不在の運営をしてきた、と言っても過言じゃないでしょうね。つまり立地と機械に頼ってきたわけですから……で、これからは店が客から選ばれるという認識から、ゲームそのものもさることながら、それにどう付価価値をつけるかが重要になると促えています。具体的にはいろいろありますが、さまざまな演出による雰囲気作りと徹底した社員、サービスの教育を重点にして、どうしたら楽しく遊んでもらえるか――の追求ですね。それと戦略的にはヤングを起爆剤として、ヤングアダルトを引き込む構成を図って、まあ、それには店内での差別化とか、優越感をクスぐるとか、そんなことを考えています。いずれにせよ、前向きな姿勢で進みたいと思っています。いたずらな価格競争は後向きですし、自滅の道であり、いろいろな弊害を及ぼすと思いますね。

森　最後に、業界に何か提言がございましたら。

石原　常々思っていることですが、この業界くらいPRをしない業種ってないんじゃないですか。業界内部じゃ、ヤレなになにって通じ合ってはいるものの、売ってるモノは最終的には外部の人たちが買うモノですよね。それを外部にはPRしないで内部でゴチャゴチャやってるなんて……もっと幅広く情報を流してみたらどうなんでしょうね。具体的にはローカルのテレビCMにするとか、ラジオで音だけでも流すとか……今は外部の人はゲーム場で知るだけですものね。その辺の努力は業界としてもう少し払ってもいいような気がしますね。そうすれば、もう少し違った認識が一般の人たちにも出てくるんじゃないかと思いますよ。

森　検討に価する提言ですね。ありがとうございました。

◀ゲスト　株式会社 大和　石原義久常務

聞き手　株式会社 エスコ貿易　森 健次郎

ゲスト▶　株式会社 大和　西原信行取締役部長

者に影響を及ぼすであろうが、「原告の著作物と被告の著作物の間のわずかな相違によっては」、その他の点について両著作物が実質的に類似していれば、「侵害の認定は妨げられない。」（判例引用）侵害を立証するには、正確な複製であること、または、ほとんど同一であることを立証する必要はない。「侵害には……盗作を逃れるために見せかけの変更を加えた、著作物の内容を採用し、模倣し、転移しまたは再生するいろいろな態様も含まれる。」（判例引用）二つの著作物を比較するにあたって、地方裁判所は、一定の相違の詳細に焦点を合わせ、もっとはっきりした類似点を無視し（または、少なくとも検討しなかった）ようである。しかし、通常の観察者の基準の必要条件は、二つの著作物の間のこまかい相違ではなくて、全体的な類似である。ノース・アメリカン・フィリップスが依拠する変更の性質は、故意に原告の著作物をコピーした範囲を強調するだけである。実質的に類似するかを決定するため二つの著作物を分析するにあたっては、裁判所は、木を見て森を見ることを忘れてはならない。

一定の相違がどのような影響を持つかを評価するにあたって考慮すべき要素の一つは、保護される原告の資料の性質と、それが表明されるセッティングである。ビデオゲームは、画家の絵画やその他の視聴覚著作物と違って、芸術的な表現の微妙な相違に関心を持っているという点において非差別的な視聴者にアピールするものである。パックマンのようなゲームの主たるアトラクションは、激しい競争によってもたらされる刺激にある。ゲームのプレーに夢中になっている者は、多くの小さい相違の詳細を「見逃し」「その審美的アピールを同じであると考える。」

被告と地方裁判所の命令は、動くドットとプレイヤーが選択する迷路の形が多種であることとによってKCマンチキンの**プレー**は違うことを強調する、しかし、著作権侵害訴訟の焦点は、保護される**表現**の類似性にある。これらの相違によってKCマンチキンの視覚的印象を変える限度においても、侵害の認定を妨げるには不十分である。「実質的な部分を取り入れたというだけで十分である。剽窃者は、その著作物のなかでどれだけ盗作した部分がないかを立証しても、侵害責任を免れることはできない。」（判例引用）81F. 2d at 56. 原告の著作物の実質的部分を成す事項――すなわち、原告にとって価値ある事項――について類似性があれば、侵害を認定することができる。3 Nimmer § 13. 03[A][2], at 13－31to－32.　KCマンチキンが、種の迷路の形態を用いた他のゲームモードを持っていることは無関係である。当裁判所が関心を持つただ一つのモードは、パックマンの持つものと最も類似するディスプレーを用いるモードである。他の判例は、同様に、二つの視聴覚ゲームを比較するにあたって、「アトラクト」モードを「プレー」モードから切り離した。その上、パックマンの顕著なキャラクターだけでも、実質的な価値のある資料である。

両著作物の目による比較に基づき、当裁判所は原告が明確に勝訴の可能性を立証したと結論する。パックマンと「まったく同一」ではないが、KCマンチキンはパックマンの「全体的な概念及び感じ」を補捉するものであり、パックマンと実質的に類似する。

II　回復不能の損害、原告各自が受ける苦痛の比較、公共の利益（省略）

III　結論

両著作物は実質的に類似していないという地方裁判所の結論は明らかに誤りであり、同裁判所が予備的差止命令を出すのを拒絶したことは裁量の濫用である。本件は中間控訴であるので、当裁判所の判決は原告の請求の本案についての確定的な判決ではない。通常の観察者の基準は、真空において適用してはならない。事実審理をさらに行なうと、異なる結論となるかもわからない。

以上の理由により、当裁判所は、原告の予備的差止めの申立てを却下した地方裁判所の判決をくつがえし、原告の著作権の侵害の継続に対して予備的差止命令を下すよう地方裁判所に指示する。

解説

ゲームのルールには、著作権保護は及ばない。しかし、ゲームの「表現」に対しては、それをゲームのアイディアから切り離すことができる限り、著作権保護が与えられる。本件の被告は、原告の営業用ビデオゲーム「パックマン」を模倣した家庭用ゲーム「KCマンチキン」を製造した。第一審連邦地方裁判所は、両ゲームは迷路追跡ゲームのアイディアを共通にするだけで実質的類似性がないとして、著作権侵害を理由とする予備的差止めの申立てを却下した。控訴裁判所は、被告が模倣したのは迷路追跡ゲームのアイディアばかりではない。被告は原告のゲームのキャラクターその他の表現も盗用したと認定して、第一審判決をくつがえした。

本件は、アイディアと表現との区別が非常に難しいことを示すよい裁判事例である。判決が引用する合衆国著作権法第一〇二条(b)は、判例によって確立された原則を取り入れ、「いかなる場合にも、オリジナルな著作物の著作権保護は、その著作物において記述され、説明され、図解され、または具現されている形式を問わず、アイディア・手続・プロセス、システム・オペレーションの方法・概念・原理または発見には及ばない。」と規定する。この原則は、日本の著作権法にもそのままあてはまる。また、この原則は、コンピューター・プログラムの著作権保護の限界を示すものである。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

初のASI展開催

第1回ASIのテープカットに臨むAGMAの首脳陣。大きな鋏を持つのはロビンズ会長、右隣はブラズウェル専務

米国のゲーム機メーカー団体であるAGMAが初めて開く国際的AM機ショー「アミューズメント・ショーケース・インターナショナル（ASI）」が二月十七日から三日間シカゴ中心街にあるエキスポセンターで華々しく開催され、まずは順調なすべり出しとなった。

第一回ASIの内容については続報の予定であるが、来場者は当初予定の七千名を下回る四千四百四十名となった。これはもちろんAOE（三月九―十一日、シカゴ）の影響があるからとして、さて人数だけ見たら成功か否か大いに論議されるところであるが、メーカー側主催であることから鳴りもの入りでの新製品発表が数多くなされており、主催者側は大成功としており、次回へ向けて早くも準備を進めている。

米国バリー社の83年度決算
急激な利益減少
TVゲーム機市場の低迷による

米国のバリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長）の八三年度（十二月末締め）決算結果がこのほど明らかになったが、TVゲーム機ブーム後の米国AM機市場の低迷を示す厳しい内容となっている。

同社発表によると同社八三年度の総売上げ高は十二億ドル（前年十三億ドル）、純利益は五百二十万ドル（同九千百万ドル）、一株当たりの利益は二十セント（同三・二ドル）となった。純利益の落ち込みは激しく、これはアーケードゲーム機の製造販売部門（早い話がバリー・ミッドウェー社）によるものとされている。同社によると八二年度中は四十八万九千台も売れたアーケードゲーム機が約二十万台しか伸びず、六〇%も減少したとのことで、米国のアーケードTVゲーム機の販売がいかに厳しい状況にあるかをよく示している。

米TVゲーム機市場の低迷は、レーザーディスクゲーム機や高性能TVゲーム機の開発によって打開される可能性があるにしろ、今なおはっきりしない。こうした状況下の決算報告に際し、ミューレーン会長は「バリー社はオペレーターが必要とする収益性のよいゲーム機を開発する責任と能力があり、そうせねばならない」と力強く語っている。

なおバリー社は多くの子会社を持っており、とくに八三年度決算ではカジノ部門（バリー・パーク・パレス）、遊園地部門（シックス・フラッグス）、スポーツ産業（ヘルス&テニス社）などが根強い収益率を示したもようである。しかし同社ではここ数年アーケード部門での急成長ぶりが強調されてきており、同社全体としてはさまざまな見直しが行なわれているもようである。

フロリダで屋外遊園施設展
日系2社も出展
IAAPAとは別の組織が開催

米国フロリダで「第十六回ショーマンズショー」が開催され、日系の遊園施設メーカーを含む約三百の遊園地関係業者が出展して、雰囲気を盛り上げた。

このショーはインターナショナル・インデペンデント・ショーメンズ・アソシエーション（IISA）という団体が毎年開いているものとされているが、もうひとつよくわからない。ただ今回のショーは二月八日から十四日までフロリダ州ギブソントンで約三百の出展社を集めて開かれたのは確かである。このショーの特徴はすべて屋外出品であるという点で、IAAPAショーのような屋内展示会場中心のものとはまったく異なる点にある。こうして太陽の光のもとで、さまざまな遊園施設が延々と出品展示され、実際に作動させられるというわけだ。

同ショーには米国チャンス社など有力メーカーが多数出展しており、日本のメーカー関係ではそれぞれ子会社のニッポーUSA社（日邦産業）、メイショウ・アメリカ社（明昌特殊産業）が出品し、好評を博したもようである。

米国バリー社との間で進めてきた
WMS社売買話水泡に

米国のバリー・マニュファクチュアリング社がウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ、マイケル・ストロール社長）の業務用ゲーム機部門を買いとるため、両社で長い間交渉が行なわれていたが、一月十九日付で両社はこの交渉を打切ったことを明らかにした。

交渉の内容については一切明らかにされてはいないが、観測筋の話によるとウィリアムズ社側が結局ゲーム機部門以外の業務よりもゲーム機部門でもっと業務を推進させたいという強い意向があったため、とされている。

しかし本当のところはウィリアムズ社がアタリ社らと家庭用で提携していることなどライセンス関係が複雑にからんでおり、長期の交渉にもかかわらず目途がつかなかったため、と見られている。

ウィリアムズ社の八三年度（九月末締め）はあまりよくなかったが、その後も新製品を活発に開発、供給しており、当面従来のままの資本構成で業務を進めることになっている。

アタリ社の親会社、WCIでは
赤字でも回復へ
アタリ社自体も徐々に上向き

米国アタリ社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズ社（WCI、本社ニューヨーク、スチーブ・ロス会長）でもこのほど八三年度（十二月末締め）決算を報告したが、すでに何度も報じているようにアタリ社の家庭用TVゲーム部門の大失敗のためかなりの打撃が予想されていたが、むしろ回復の兆しさえ見せる決算報告となった。

WCI社全体の八三年度決算は結局八二年度純利益二億五千七百八十万ドルに対し、四億一千七百八十万ドルの損失を算出した。WCI社もまた数多くの子会社を持っているが、アタリ社を除く全部門では収益を六%も伸ばした。しかしアタリ社では家庭用TVゲームブームの急落により一挙に大赤字を出してしまい結局八三年度中に五億三千八百六十万ドルの損失を出してしまった。もうこれはだれがどうしようという段階ではないが昨年夏アタリ社ではカサール会長が更迭され、モーガン新会長のもとに経営の立て直しを図っており、その結果、かなり回復の兆しを見せてきた。

つまりアタリ社では八三年度中、第一・四半期の赤字額四千五百六十万ドル、第二・四半期の同三億一千五十万ドル（これがピーク）、第三・四半期の同一億八千三十万ドル、第四・四半期の同二百二十万ドル――と変化してきており、いぜん赤字会社ではあるがすでに回復に向っていることが示されているわけだ。

このためWCI社自体の借入れ金も昨年九月末では十二億一千万ドルあったのが、年末には八億二千四百万ドルに減少してきており、除々に楽観論が頭を持ち上げつつある。

なおアタリ社の業務用ゲーム機部門は、家庭用部門とは別に着実に好業績を伸してきており、この点では安心させている（本紙第225号参考記事）。

ゲームであれ装置であれ
ポルノ自主規制
米国OP協会のNCMIが基準

米国のアーケードゲーム場オペレーターの協会であるNCMI（ナショナル・コインマシン・インスティチュート）ではこのほど、家族客向けゲーム場の〝会員資格〟を制定、発表した。

これは八項目からなっており、一種の〝運営基準〟でもある。その主な内容は①ファミリーAMセンターのオペレーターであること、②運営する以上は一定の基準を守ること、③ロケーションをいつも清潔に保つこと、④禁煙ルールを守るかまたは強化すること、⑤ロケーションがたまり場になるのを防ぐこと、⑥通常の学業時間には十六歳未満の生徒を入場させないこと、⑦違法な行為、賭博行為を絶対に許さないこと、⑧ポルノゲームまたはポルノ装置を運営しないこと――となっている。

考えてみればすべて当然のことである。しかし日本ではどういうわけか八番目の問題について対応が遅いように思える。パソコンではすでにポルノゲームは日本でも出現しているのである。早急の対策が望まれる。

ヨーロッパAM通信

西独ベルリンのバリーウルフ社

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

現在ヨーロッパで最も大きくまた重要なメーカーの一つであるバリー・ウルフ社には、長く興味深い歴史があります。

すべては一九四〇年代後半に始まりました。そのころ故ギュンター・ウルフ氏がハロー・ケベック氏という人物に出会ったのです。当時の考えは、ケベック氏がウルフ氏に協力してベルリンで化学製造工場を作ろうというものでしたが、結局二人は化学工場ではなくゲーム機を生産し始めたのです！ 初めはとても小規模で、オペレーションはたった一台だけでした。そのスペア部品の必要性が自動機械産業に携さわる人々との接触をもたらし、そしてウルフ社最初の機械は一九五〇年に製造されました。この機種は大きな見本市に出品され、予約が数多く集まりました。まもなくベルリンでギュンター・ウルフ・アパラタバウ社が設立され、たちまちドイツ最大のメーカーの一つとなったのです。

一九七二年、同社は米国のバリー社に売却されましたが、ウルフ氏とケベック氏は責任者として残り、すべてはそれまでと変らず、変ったところと言えば、バリーという名が社名に付加されたことだけでした。

ウルフ氏は数年後に亡くなりましたが、同氏はよく知られた人で今後も惜しまれ続けることでしょう。そして現在ではケベック氏も引退しています。

現在の責任者はハンス・クロス氏です。同氏は一九六〇年頃に初めてウルフ氏と会い、七〇年に同社に入社しました。それ以前には印刷出版業に携わっていたのですが、現在では大変な熱意をもって自動機械産業に取り組んでいます。

一九八三年までウルフ社は、ドイツ市場向けの、現金を払い出すギャンブル機だけを生産していました。その後レーザーゲームの生産を始めるという決断を行なったのです。最初のものは「アストロン・ベルト」で、次は「ギャラクシー・レンジャー」（いずれもセガ社開発品）でした。私が訪問した時は後者を製造中でした。

今回訪れた日、私はまず中央ベルリンにあるバリー・ウルフ社の本社に向いました。そこにはショールームがあって、最新機種だけでなく、最初に製造されたものも見ることができます。

そのあと私たちはベルリン市内の別の場所にある工場へ行きました。そこでは三百五十人の人たちが働いており、三十年以上も勤めている人もいます。働いていて満足の得られる会社だからです。

興味をひくセクションに、ウルフ博物館があります。ここには、製造されるに至らなかった機種も含め、同社が開発したあらゆる機種が一台ずつ保存されています。

私たちは新しい製品を開発している、とても忙しくて興味をそそる部門から視察し始めました。製造されるそれぞれの機種の原型に大量の作業が投入されます。毎年六台ほどの新しいギャンブル機が開発されています。開発作業の補助にコンピューターが使われます。

それから私は開発以後の工程を見ました。エレガントで親しみのあるウルフ社の機械が次第に形づくられていくのです。

私たちは全工程を一つ一つ見ていったのですが、すべてがとても魅力的でした。作業はどんどんオートメーション化されていっており、むろんそれがコストダウンにつながっているのです。

ついに私たちはレーザーディスクゲーム機の組み立て部門にやってきました。キャビネットはウルフ社が製造していますが、電子回路部分はすべて輸入されています。

非常に興味深かったのはバーン・イン部門です。レーザーゲームもギャンブル機も、あらゆるゲーム機はここで、二十四時間続くテストを受けます。

クロス氏は、バリー・ウルフ社には社内に新ゲーム機を開発するプロジェクトはない、と語っていました。「私たちがここでレーザーゲーム機を製造し始めた理由は、オペレーターの人たちに米国から輸入するよりも低いコストでレーザーゲーム機が手に入るようにしよう、ということでした」と語っています。ベルリンにおけるレーザーゲーム機の生産によって、現在のドルレートではレーザーゲームが買えない小規模のオペレーターたちを含めもっと多くのオペレーターが買えるようになっているのです。私が組み立て工程を見た時のレーザーゲーム機は、多くの国々の中でも、フランス、オランダおよび英国向けのものでした。

右上のマークは有名なバリー・ウルフ社の商標。右上の写真は同社の初期の製品を示すハンス・クロス社長。下の写真は新製品開発責任者のジークフリート・ショーン氏

ゲーム機の基準

クロス氏は今日のゲーム機についてとても強い主張を持っています。氏は、ドイツのメーカーたちの協会であるVDAIの「自主管理委員会」と完全に主張を一にしています。この委員会の方針はゲーム機を正しい水準に保つことです。暴力や不愉快なテーマは避けられねばなりません。実際、オペレーターたちにはゲーム機に貼るステッカーが配付され、それらには若者たちがプレイするのにふさわしいかどうかが書かれています。結果として、政府との関係がずっと改善されています。

将来およびゲーム機全般についてクロス氏は、「古典的なそして伝統的なゲーム機、とりわけフリッパーが復活しつつあります」と語っていました。

しかしかれはギャンブル機の開発と生産を専門としている会社の責任者としては、ギャンブル機について積極的な考え方をしています。「多くの国で、この産業に携わる人たちが自分たちを正しく組織しさえすれば、この種のゲーム機には非常に大きな可能性が見込めます」とかれは強調していました。同氏は、立派な管理と分別ある規制がとくに必要だと感じています。「そしてこの産業に関わる人たちは常に、働いていける確固とした基礎ができるまで待つべきです」と付け加えました。

クロス氏は自動機械産業は、もっと開放的なビジネスであるべきだ、と強く感じています。「私は、報道機関と良好な関係を持ち、私たちが真剣なビジネスにとりくんでいる実業家であるということを示すことが、大いに好ましいことだと思います。ええ、偏見があることについては十分知っています。いつもそうでした。私たちの産業だけでなく、他の産業に対してもです」と同氏は語ります。

クロス社長の考え

かれは、自動機械産業に携わる人々の中には、新聞によからぬ記事が掲載されることに神経過敏になっている人がいると指摘しています。「そういう人たちは、批判を好む人が多いということを忘れがちなのです」とかれは言います。かれの個人的な評価では、実際にゲーム機でプレイするのは一〇ないし二〇%の人々であり、他のほとんどの人たちは無関心だということです。

これまでヨーロッパでは、TVゲーム機でプレイすることが強迫観念になってしまい、孤独でコンプレックスを持った人たちだけがゲーム機でプレイするのだ、といった議論がいくつか出ています。クロス氏はこうした見解には同意しません。「ゲーム機は非常に面白いもので、ゲーム機でプレイすることは二十世紀の趣味なのです」というのがかれの見解です。

そして同氏は、外出して優れたアーケード場やその他のゲーム機が設置されている場所を訪れていいゲーム機でプレイする人々は、能動的なことをしているのだ、と思っています。「家にとじこもって何時間もテレビを見続けているよりは、ずっと能動的でずっといいことなのです」とかれは力説しています。

Mary Openshaw

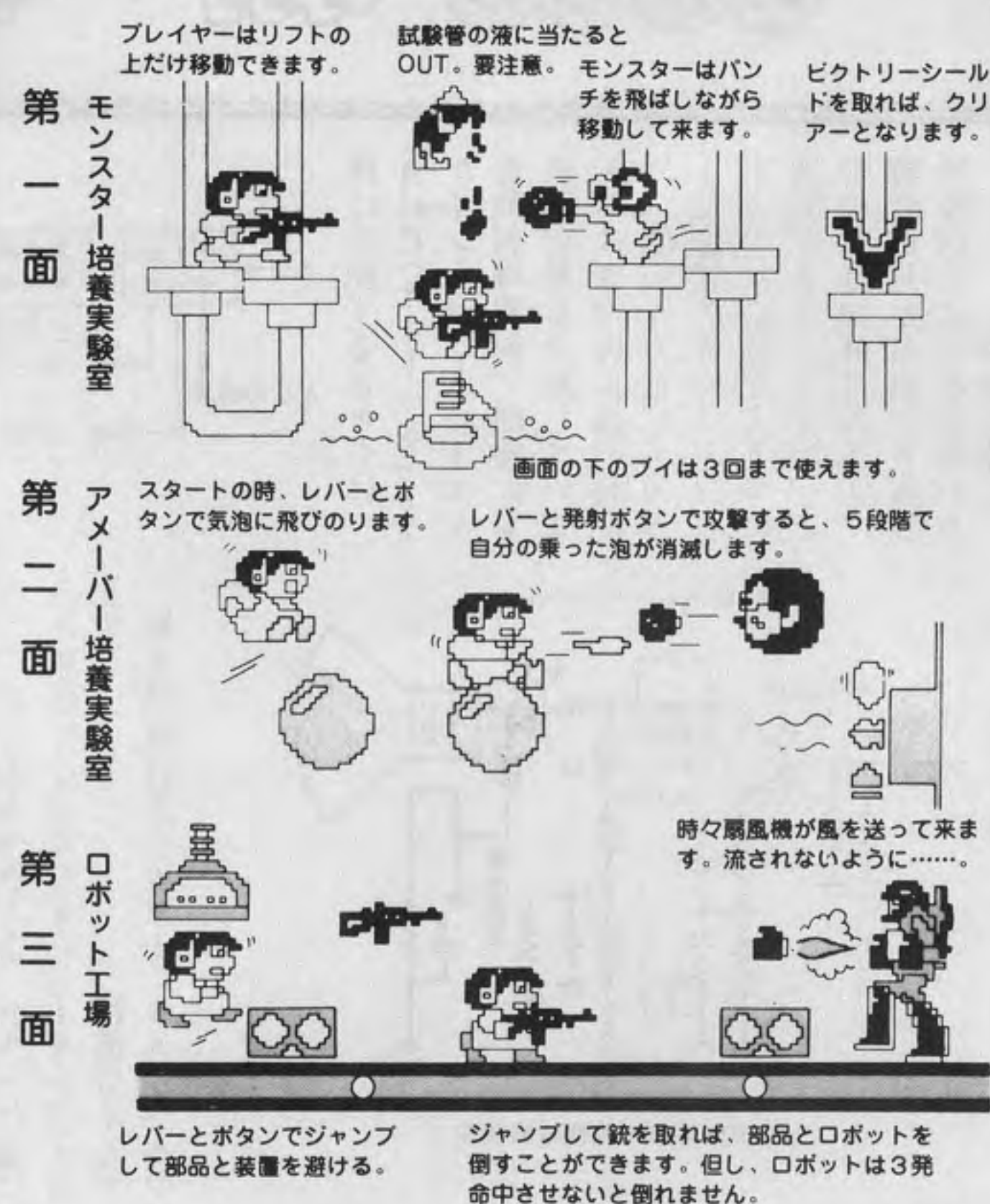
左上の写真は「ギャラクシー・レンジャー」の組立て工程にて、クロス社長（左）とバーント・ベーゼル氏。下の写真は勤続三十年の機械工具責任者、ヘルムート・ティーディー氏

● ドクター・ミクロ

恋仇きのドクター・ドームにより、ミクロ化されたローマン博士の行手にアメーバー、モンスター、そして鋼鉄ロボットが襲いかかる。その危機を突破し、元の姿に戻り愛しのハイト嬢を奪い返す事ができるか!?

© ROLLER TRON

遊び方

レバーでミクロ博士を操作し、ジャンプボタンで移動したり、障害物を飛び越え、発射ボタンで敵を倒して下さい。

第一面 モンスター培養実験室

- プレイヤーはリフトの上だけ移動できます。
- 試験管の液に当たるとOUT。要注意。
- モンスターはパンチを飛ばしながら移動して来ます。
- ビクトリーシールドを取れば、クリアーとなります。
- 画面の下のブイは3回まで使えます。

第二面 アメーバー培養実験室

- スタートの時、レバーとボタンで気泡に飛びのります。
- レバーと発射ボタンで攻撃すると、5段階で自分の乗った泡が消滅します。
- 時々扇風機が風を送って来ます。流されないように……。

第三面 ロボット工場

- レバーとボタンでジャンプして部品と装置を避ける。
- ジャンプして銃を取れば、部品とロボットを倒すことができます。但し、ロボットは3発命中させないと倒れません。

Rollertron 株式会社 ローラートロン
ROLLER TRON CORPORATION LTD.

■東京 〒160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早苗ビル1F) ☎(03)204-0469(代表)
■TOKYO 20-1 2-CHOME NISHIWASEDA, SHINJUKU-KU, TOKYO, JAPAN
PHONE(03)204-0469
■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12－33 ☎(06)325-3843(代表)
■OSAKA 12-33 1-CHOME HIGASHINAKAZIMA, HIGASHIYODOGAWA-KU, OSAKA, JAPAN
PHONE(06)325-3843

謹 告

平素は格別の御引立を賜わり厚く御礼申し上げます。
さて、この度、弊社が発表致しましたビデオゲーム機「ヴァンガードII」は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。
従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜わり業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます

昭和59年2月

発売元
株式会社 新 日 本 企 画
開発・製造元
株式会社 エスエヌケイ エレクトロニクス
代表取締役 川 崎 英 吉

SHIN NIHON KIKAKU CORP.
SNK CORPORATION
1-45, HIGASHI MIKUNI 6-CHOME, YODOGAWA-KU, OSAKA, JAPAN.
PHONE；OSAKA(06)396-1621 TELEX；523 6785

オペレーターのための **新・電気の広場**

ビデオ・ゲームのしくみと働き

連載第10回

映像増幅などの周辺回路

これまでに、各部分の受像管周辺回路について説明いたしました。今回は残りの回路についてみていきたいと思います。

(1) 映像増幅回路

第1図は、普通のカラーテレビの映像増幅回路の構成を示す図です。この図において、第1映像増幅では、搬送色信号と同期信号をそれぞれの回路に分配するとともに、AGC（オートマチック・ゲイン・コントロール＝自動利得制御）回路にも映像信号を分配しています。映像増幅回路の目的は、低い入力電圧をカラー受像管のカソードに加えるのに必要な大きさに増幅することですが、その信号は同期信号が正で輝度信号が負側の負極性映像信号にする必要があります。映像増幅回路で重要なことは、直流分から4メガヘルツまでの周波数帯域を持った輝度信号をなるべく忠実に増幅することで、特に直流分まで伝送してカラー受像管に加えないと元の映像の色が再現されません。そのため、前回までに説明した、クランプ回路（直流分再生回路）やABL回路（自動輝度制御回路）が付いており、その他にも、帰線消去回路やARC（オートマチック・リゾルーション・コントロール＝自動解像度制御）などが付属しています。

映像信号に直流分が含まれていることは、第五回目の映像信号のところで詳しく説明いたしました。そのような映像信号を第2図(a)に示す白黒受像管の増幅回路で増幅しますと、結合コンデンサのために、図(b)のように映像信号の直流分が失われて、白であるべきところが灰色になってしまいます。

第3図は白黒とカラーの映像増幅回路の帯域特性を示す図です。

白黒受像機の映像増幅回路では、図(a)のように4メガヘルツ付近まで十分に帯域を広げて、画像の細かい部分まで再現されるようにしています。トランジスタの電極間容量や負荷抵抗や配線の分布容量などの影響で増幅器の高域特性は、図(a)の破線のように低下するので、共振周波数を4メガヘルツ付近に設定したピーキング・コイル（高域補償コイル）を使って、4メガヘルツ付近の高域特性を補償しています。

カラーの場合は、3・58メガヘルツの搬送色信号が受像管のカソードにそのまま加わりますと、画面上にドット状の輝度変化が現われて見苦しくなります。そのため、第3図(b)のように3・58メガヘルツ付近の利得を下げて、その代わり人間の目に最も感じやすい1～2メガヘルツ付近の利得を上げて見かけ上鮮鋭な画像になるような帯域特性にしています。このような帯域特性では当然、白黒受像機より精細な画像を再現する能力が劣りますので、先にもちょっとふれたARC（自動解像度制御）と呼ばれる補助回路を使っているものもあります。

第4図は第一、第二映像増幅回路の例を示す図です。第一映像増幅回路は、輝度信号と搬送色信号と同期信号をそれぞれに分けて次の回路に送り込む役目をしています。第二映像増幅回路には、輝度信号の高域補正回路と輝度信号を遅らせる遅延線路が設けられています。

第5図は映像増幅回路の全体を示す例で、この図では、輝度はトランジスタ Tr_3 のベース電圧を変えて行ない、コントラストはトランジスタ Tr_5 のエミッタ電圧を変えて行なっています。

(2) 映像出力回路

映像出力回路は、輝度信号を増幅して受像管のカソードに加えるための回路です。受像管の種類や色復調回路における色信号の取り出し方によって、第6図のように、原色ドライブ式と色差ドライブ式とに分けられますが、現在のカラー受像管はグリッド電極が一体化されてきていますので、色差ドライブ方式はみられなくなっています。

第7図は、原色信号出力回路の例です。この回路は、クロマ・ビデオICの中のマトリックスで原色信号を作っている受像機に使われています。この回路では、バイアスの調整により画面を暗くした場合の赤・緑・青の発光バランスをとり、白の部分がきれいな白になるように調整し、画面を明るくした場合にも、白の部分がきれいな白になるように、赤と青のドライブ調整用の可変抵抗器を調節します。出力トランジスタの入力回路に入っているコイルLとコンデンサCの並列回路は、原色信号の高域補償用ピーキング回路です。

ここで少々余談になりますが、ビデオ・モニターという言葉について述べてみたいと思います。

ゲーム・マシンの中で受像機のことを、TVモニターまたはビデオ・モニター、あるいは単にモニターと呼んでいます。

このビデオという言葉は、見るという意味のラテン語のヴィデーレという言葉から作られた英語です。そして、この言葉は「視覚の」とか「画像の」という意味で形容詞的に使われたり、名詞として「テレビの録画装置」という意味を表わしたり、あるいは「ビデオ取り」とか「裏ビデオ」など日本語独特の使い方がなされています。

一方、モニターという言葉は、訓戒とか警告などを意味するラテン語のモニションという言葉からきたもので、英語ではもともと、学校で先生の補佐として、生徒の出欠を調べたり、風紀を守ったりするクラス委員とか風紀委員などを意味する言葉です。現在、このモニターという言葉は、ゲーム業界では、受像管を意味する部品名として定着していますが、一般には、次のような意味で使われています。

*テレビの映像や音声を送信するのにふさわしい状況に調整すること、または、その調整をする人

*アナウンスメントが時間的ならびに内容的に正常な状態で放送されているかどうかを監視・確認する人

*放送局や広告代理店の依頼により番組やコマーシャルを視聴して、その感想を報告する人

*企業からの依頼で、新製品等を一時的に使用して、その性能や機能等について報告する人

一般には、このような意味です。

ここでまた本題に戻ります。

(3) 電源回路

受像機には、受像管やトランジスタを動作させるのに必要な電力を供給するための電源回路が付いています。そして、真空管の時代から、ヒータに交流（AC＝オルタネーティング・カーレント）を供給する電源をA電源と呼び、直流（DC＝ダイレクト・カーレント）を供給する電源はB電源と呼んでいます。

(4) 電源整流回路

第8図は、AC100ボルトを4個のダイオードを使って整流しているブリッジ形整流回路の例です。この場合、交流電圧の正の半サイクルではダイオード D_1 と D_4 が導通してコンデンサCを充電し、負の半サイクルでは、ダイオード D_2 と D_3 が導通して図のような極性（＋と－）でコンデンサCを充電していますので、この回路では、電源電圧の約 $\sqrt{2}$ 倍の直流電圧が取り出せます。

第9図は2倍電圧整流回路の例です。この場合、交流電圧の負の半サイクルで電流 i_1 が矢印の方向に流れてコンデンサ C_1 を充電し、正の半サイクルでは電流 i_2 が矢印の方向に流れて先ほどの C_1 充電電圧も加わってコンデンサ C_2 を約250ボルトに充電します。

(5) 電源安定化回路

電源安定化のための定電圧回路には、トランジスタ式のものと、サイリスタ式のものがあります。第10図(a)はトランジスタ式の定電圧回路の構成を示すブロック・ダイアグラムです。図(b)はサイリスタ式の場合を示しています。

(6) 誤差増幅と保護回路

第11図は、トランジスタ式の定電圧回路における誤差増幅の例を示す回路図です。

この場合、D_1 はツェナー・ダイオードで誤差検出用のトランジスタ Tr_3 のエミッタを約7ボルトに固定しており、ベースに出力電圧を分割して加えますと、エミッタ・ベース間の電圧差に応じて抵抗 R_1 を流れるコレクタ電流が変化して、コレクタ側に電位差が増幅されて出てきます。

このようにして増幅されて出てくる誤差電圧は、電圧制御ドライブ用のトランジスタ Tr_2 のベースに加わります。この Tr_2 は、出力電圧制御用のトランジスタ Tr_1 と複合接続（ダーリントン・コネクション）にしてありますので、結局、トランジスタ Tr_3 のエミッタ・ベース間の電圧変動によってトランジスタ Tr_1 の内部抵抗を制御することになります。このような働きにより、いま仮に出力電圧が上昇したとしますと、トランジスタ Tr_3 のエミッタ・ベース間の電圧が上昇して、コレクタ電流が増加しますので、抵抗 R_1 の電圧降下が大きくなって、トランジスタ Tr_2 のベース電圧が低下します。その結果、トランジスタ Tr_1 のベース電流が減少して、その内部抵抗が増大しますので出力電圧を下げるように働きます。抵抗 R_{12} は負荷電流のバイパス用で、トランジスタ Tr_4 は異状電流が流れた場合に抵抗 R_3 の電圧降下によって導通状態となって、トランジスタ Tr_1 と Tr_2 を短絡し、この回路を保護しています。

(7) 高圧トランス回路

第12図は、水平パルス整流による高・低圧電源を示す図です。水平偏向回路で発生する15・75キロヘルツのパルス電圧は約800ボルトですので、これをFBT（フライ・バック・トランスフォーマ）で昇圧して、それを3倍圧か5倍圧整流して、20～25キロボルトにして、受像管のアノード用の高電圧としています。この図では、フォーカス電圧や映像回路用の+B電圧もこの回路で取り出しています。

(8) 歪補正トランス回路

走査が一定時間に行なわれない場合に受像面に幾何学的な歪ができることがありますが、これを偏向歪（デフレクション・ディストーション）と言います。その原因は、偏向回路で発生されるのこぎり波が不整であったり偏向コイルの設計が悪いためです。このような偏向歪を補正するために使われるのが歪補正トランス回路です。

以上で受像管周辺回路の説明を終わりまして、次回は故障対策についてみていきたいと思います。

ここで余白を利用して、この稿にもたくさん書いている外来語のカタカナ表記についてひと言述べておきたいと思います。

外来語の表記については、昭和二十九年三月の第二十回国語審議会総会術語表記合同部会報告にまとめられており、本稿も、その部会報告の19の原則に基いて書いているのですが、ただ一つ、本稿では例外的な書き方をしています。それは原語の綴りの終わりの長音符号についてです。たとえば、〃トランジスタ〃の場合、先の部会報告では〃トランジスター〃のように末尾に長音符号（ー）を用いることとしていますが、本稿では意識的にこの長音符号を用いていません。その理由は、用いなくても充分に分かると思われることと、縦書きであるため、頻繁に出てくる外来語にいちいち長音符号を付けると、かえってわずらわしいと考えたからです。ただし、色を意味する場合などは長音符号を付けて〃カラー〃と明確にしています。

図1　映像増幅回路の構成

(a)白黒受像機の映像増幅回路

(b)映像信号の直流分の有無による違い

図2

(a)白黒受像機帯域特性

(b)カラー受像機帯域特性（ARC付）

図3　白黒とカラーの映像増幅回路帯域特性

図4　第1、第2映像増幅回路の例

図5　映像増幅回路の例

(a)原色ドライブ方式　(b)色差ドライブ方式

図6　カラー受像管への信号の加え方

図7　原色信号出力回路

図8　ブリッジ形整流回路

図9　2倍電圧整流回路

(a)トランジスター式　図10　定電圧回路の構成　(b)サイリスター式

図11　トランジスター式の回路図

図12　水平パルス整流による高・低圧電源

話題のマシン

地上と空中での戦い
空飛ぶ海賊船
セガ社から「ミスター・バイキング」

かわいいバイキングが地上と空中の敵をやっつけながら大魔城へと進むコミカルタッチのTVゲーム機「ミスター・バイキング」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から三月上旬発売となる。

これは空飛ぶバイキング船から敵地に降りたバイキングをレバーで操作し、黄ボタンで矢を射るとともに赤ボタンで爆弾とミサイルを発射しながら敵を倒していくもの。果物や野菜の形をした小屋、原始的な戦車や動物たち、海から現われる恐竜、コミカルな動きの敵などのキャラクターが登場し、ファンタスティックな場面がスクロール式に展開していく。

矢はいつでも使用できるが、爆弾とミサイルは小屋にタッチすると現われ、あるいは時々飛んでくるバイキング船が投下していくので、これを拾ってからでないと発射できない。敵を退治するごとに画面上部のピンク色ゲージが上昇、全部ピンクになると一定場面で空飛ぶバイキング船が現われ、これに乗ると空の敵と戦いながら進むことになる。最終場面の大魔城はその入口が開いた時に爆弾かミサイルを撃ち込むと破壊でき一パターン終了。バイキングが三回アウトでゲーム終了だが、一定得点で現われるカプトを取れば一人追加される。基板販売のみで定価十四万八千円。

データからDCシステム
アイスクリーム
基板で「ジェネシス」も

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から宝探しがテーマのTVゲーム機「ジェネシス」が二月十六日発売となり、またアイスクリーム作りをテーマとしたDCシステムのTVゲームカセット「ピーターペッパーズ・アイスクリーム」が二月二十四日発売となった。

「ジェネシス」は原始的な島で原始人や動物と戦いながら宝物を探し出すゲームで、最初に島全体図と宝物の位置が示された後、プレイ画面は島の一部となる。八方向レバーとボタン二つを操作。

敵に対しブーメラン攻撃を行なうが、恐竜にジャンプ（ボタン）して乗るとスピードが速くなり、恐竜が倒されない限り無敵となって火炎攻撃ができる（高得点）。数カ所に隠れボーナスもある。八ヵ所にある宝物を全部取るとプレイヤーの人間（三回アウトでゲーム終了だが）が一人追加となり・パターンクリア。基板販売のみで定価十四万八千円。

ジェネシス

右はDC「ピーターペッパーズ・アイスクリーム」

「ピーターペッパーズ・アイスクリーム」はレンガとハシゴで構成された画面で、ドーナツやミルクポットの襲撃を避け、アイス玉を運んでコーンにのせていくもので、アイス玉を全部のせ終わるとパターンクリアとなる。アイス玉はレバーで押したり、ボタンでけり落としたり持ち上げたりして運ぶ。コーンにアイス玉を二個重ねてのせると巨大なアイスクリームができ高得点。敵に触れるとアウトだが、アイス玉で敵を押しつぶすことができ、またボーナスキャラクターを取ると敵はしばらく動けなくなる。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。テープ単価六万八千円。

ミスター・バイキング

東娯から英国製ラジコンボート
ミニマリーナ
定置型「なかよしコアラ」も

英国トルネード社製ラジコンボート「ミニマリーナ」と定置回転式乗物機「なかよしコアラ」が、東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）からいずれも二月十四日発売となった。

「ミニマリーナ」は舵を回し水上のボートを走らせる硬貨作動式リモコン遊戯機で、稼動効率のよさ、故障がほとんどないことなどが特徴。タイマー制で一回百秒（調整可）。ボート十台、操作ボックス五台（一台二人用）、バッテリー（カセット方式）などの標準セット定価六百万円。

「なかよしコアラ」はコアラの親子を配した乗物機で、回すと音の出る玩具が三カ所に付いているのが特徴。作動時間は九十秒（調整可）、二曲のBGM（自動切替え）が作動中に流れる。定員四名。定価七十五万円。

「ミニマリーナ」のボートと操作部

なかよしコアラ

話題のマシン

立体効果のある画面で
連結基地を破壊
新日本企画から「ヴァンガードII」

3D効果のある画面で敵基地を破壊していくというTV宇宙戦争ゲーム機「ヴァンガードII」が、㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）から三月上旬発売となる。

これは戦闘機"ヴァンガード"を八方向レバーで操作しレーザー砲で敵機を撃破しながら、ミサイルにより敵基地を破壊していくもので、画面は巨大な敵基地の一部分になっている。

まず宇宙空間の場面から始まり、敵機を迎撃しながら進むと敵基地が現われる（じっとしていれば敵機の攻撃のみで敵基地は現われない）。敵基地は要塞を中心に無数のブロックがジョイントでつながれており、このジョイントに照準を合わせ、ミサイルボタン（一度押すとミサイル装着、二度目で発射）で破壊。つながりを絶たれた基地は機能が停止するので、各基地のつながり方を見つけうまくジョイントを破壊すれば広範囲の基地を一度に破壊できる。各基地を全部破壊し、最後に中心部の要塞を破壊すれば一パターン終了。なお要塞周辺にいる大型護衛機（三回命中させないと破壊できない）に注意。ヴァンガードが三機やられるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。テーブル18インチ型で定価五十四万円。

ヴァンガードII

バリー社製チックタック遊びの
エックスズ・オーズ
バリージャパンから最新フリッパー

昔からある"チック・タック・トー"のゲームを採用した米国バリー・ミッドウェー社製フリッパー「エックスズ・オーズ」が、㈱バリージャパン（本社東京、マーロン・バーバー社長）から近々発売となる。

これはプレイフィールド中央部の3×3のマス目に、これと対応したターゲット（上部と左右両端）を打つことでXかOの文字を点灯させ（一度点灯した文字でも一定条件で変更可能）、タテ、ヨコ、ナナメのいずれかに同一文字がそろうとバックガラスの文字TIC TACTOEが点灯、完成すれば二回リプレイとなることが特徴。またボーナス、スペシャルなどもある。定価未定。

エックスズ・オーズ

TVアメフトゲーム
2人同時プレイも
アイレムから「VS10ヤードファイト」

アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）から、同社TVゲーム機「10ヤードファイト」を二人同時プレイができるようにした「VS10ヤードファイト」が、三月十日発売となる。

これはアメリカンフットボールをゲーム内容としたもので、一人用の場合はコンピューター相手にオフェンス側をできるだけ前へ進めるゲームで従来の「10ヤードファイト」（本紙第227号本欄参照）と同じ内容だが、二人用の場合は同時対戦ができ、オフェンスとディフェンスに分かれての攻防戦となる。ディフェンス側はタックルするため、オフェンス側はそれを振り切るため互いにレバーをガチャガチャ動かすというレバー合戦が面白い。

オフェンス側が四回攻撃で十ヤード進めない時、パスボールを取られた時、タッチダウンした時に、攻守交替となり画面が反転する。ディフェンス側は指定された選手を操作し、相手のボールを持つ選手に近づくとタックルする。またレバーとジャンプボタンでジャンプタックルも可能。ゲームはタイマー制だが、硬貨の追加投入で試合は続行できる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

VS10ヤードファイト

ホープから「キャンバスカー」
プリント図案で

ボディーがテント張りのバッテリーカー「キャンバスカー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から二月下旬発売となった。

これは上部のパイプ式骨組みに、かわいい動物や虫の絵をプリントしたテントをかぶせた新感覚のもので、テントは簡単に取替えられる。作動時間九十秒、メロディーとホーンつき。定員二名。定価三十九万円。

キャンバスカー

連載小説〈35〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について（一）

そういえば高校生の頃友だちからは変っているとか、いまどきそんなのは遅れているわとか言われながら、マルクス、エンゲルス著の『共産党宣言』を読んだことがあったっけ。

あれは父の本だったのかな。押入れの隅に放ってあったものだが文庫本で頁数もそう多くはなくて持って歩くのに手頃な感じだったから何となく、そうただ何となくこれといった目的もなく暇つぶしに読んだのだった。

あの頃は今と違ってどの文庫もカバーなんかかけてなかったけど、『共産党宣言』が岩波文庫でそれでも角川や新潮や河出や創元のような他の文庫と較べると岩波文庫はよく言えば風格がある悪く言えば古風な感じがしていた。

当今は流石に箱だけはついていないが、どうしてたかだか文庫本でしかないのにあんな本にまでカバーをつけたり、帯をかけたりまでするのかしら。

箱はついていないというのも正確にいえば間違いなのかな。文庫でもセットになっているものには箱がついていることもあるのだから。

『共産党宣言』をみて後半に出てくる「家族」のところでは大きな衝撃を受けた。勿論あの場合も愛が契機にはなるのだけれど、そういう社会に住んだことがない私から見ると、何だか無料で娼婦になったり、無料で娼婦を買ったりするような具合にまず解釈したのではなかったかしら。

今からおもえば随分色色と心配しながら『共産党宣言』を読んだんだったっけ。

子供が出来た場合は個人の子としてではなくて社会全体の子供としてしかるべき施設で集団で育てるとしてあったのだけど、まあ子供が次次と生れたら問題はないけれど誰もが出産の苦痛を避けるために避妊をしだしたらどうなるのだろうかとも心配したのだった。

それから、そうそう、私がいちばんはじめに心配したことは、愛情をもてない男性から誘われた場合にどうなるかが気掛りで仕様がなかった。

資本主義社会では女性の性は金という柵で守られているから、愛情がないのに情交をせまられればレイプになるのだが、性について金とか法とかという柵が一切取りはらわれた社会ではレイプもレイプではなくなるのではないかとか、近親相姦などについても『共産党宣言』ではすこし楽観的過ぎるのではないかしらとあの本では少からぬ暇をつぶしたものだわ。

結論としては何だか性がタクシーとタクシーの乗客のような間柄でしかないような感じで取り扱われているようで、もうひとつ蹤いて行けないようだった。

まあ、現に、ソ連でも家族は厳として存在しているのだし、あれはスターリニズムのひとつの遺構であるとして罪悪視するマルクス主義者もいるけど、一挙に解決は出来ない難かしい問題なんだわ、きっと。

テキは依然として大きく拡げられた下腹の亀裂を叮嚀な手つきでなぞっているようだ。

ゆっくりとではあるがもう一切の躊躇を決然とふりきって確かな手つきでテキは指を膣口に入れてきた。心ならずも滲み出した体液が充分にあるので指はごく容易に膣口に侵入してくる。

人差指に続いて中指もそれにそえられ二本の指の腹が膣口の上部を流浪している。

とこうするうちに頭の芯で白い衝撃がはじけたような感じで自制するためのブレーキが完全に破壊されたような感じがつよくした。

「うん、この穴っコの中の上の方がざらざらしてるとおもってたべえが、このざらざらしているのが数の子天井ッコさとおもってたべえが、この数の子の中にGスポットがあったんだべ」

テキはぶつぶつ低声で独言じみたことをいいながら無邪気な幼児が気に入った玩具で遊んでいるような風情でGスポットを押したり離したりしてごく楽しげであるのだが押される身にもなって欲しいものだ。

Gスポットを押されるたびに底なしの奈落へ突き落される感じが加速される。あるいは音速を越え光速に近づく感じで加速をぐんぐんとつけてゆくロケットにくくりつけられているような感じと言えばいいのかしら。

テキがGスポットを押す毎に深く折り曲げられている膝を勢いよく伸ばして背筋に鋭く走る快感に同調したいのに膝は勁く縛られているように全然伸ばすことが出来ないので痛烈な痛みが生じて実際には背筋に快感と同時にその跳ね上がるような痛さが走るから声をあげることも出来ない。

テキは面白がって執拗に数の子天井を撫で摩りGスポットを中指の腹で押してくる。

もう下の穴から出てくる体液だけではなくて上部の穴もみな開ききってしまう。涙もとめどなく出てくるし唇を閉じる力も失せてだらだらと涎が流れている。

漸く膝を精一杯伸ばすことが出来てすうっとしたとおもったら目が覚めた。

何のことはない、どうやら自分で膝を曲げて太腿をきつく締めその間に指を挟みこんでいただけのことであった。

シャワーを浴びたらさっぱりした。疲れきって泥のように眠った後の目覚めはいつも爽やかであった。

まだ早い朝だ。時間は充分にある。ゆっくりと食事をたのしむことにしよう。

カセットでテレマンのターフェルムジークをかける。

スープを温める。ハムサラダをつくる。卵はスクランブルが好きだ。ソフトサーモンの残りも片づけてしまおう。トーストの匂いにバターが溶けてゆく匂いが混ってゆくのも良い。オレンジも三個ぐらいは食べておかなくっちゃビタミンC信仰は別にして水気が多いのはいいことだ。

新聞をみると指が黒くなって嫌いなのだが、これは一日のはじめの儀式(リチュアル)のひとつなのだからとってこようっと。あら、何ですって原子力発電所ジャックって。

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	10ヤードファイト（アイレム） 10-Yard Fight (Irem)	7.00
❶	－	タッパー（セガ社） Tapper (Sega)	7.00
❶	－	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	7.00
❹	－	ミスター・バイキング（セガ社） Mister Viking (Sega)	6.75
5	1	ピット＆ラン（タイトー） Pit & Run (Taito)	6.27
6	4	ジェネシス（データイースト） Genesis (Data East)	6.50
7	5	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	6.43
8	3	ザ・ビッグ・プロレスリング（データイースト） The Big Pro Wrestling (Data East)	5.67
9	6	バーディーキング2（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	5.38
10	7	エクセリオン（ジャレコ） Exerion (Jaleco)	5.30
11	8	エキサイティングサッカー（アルファ電子） Exciting Soccer (Alpha)	5.13
⓬	13	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.94
13	9	リブル・ラブル（ナムコ） Libble Rabble (Namco)	4.92
14	12	マリオブラザーズ（任天堂） Mario Bros. (Nintendo)	4.80
⓮	16	ジャントツ（サンリツ） Jantotsu* (Sanritsu)	4.80
16	10	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.77
⓱	20	雀豪（日本物産） Jangou* (Nichibutsu)	4.53
18	14	エレベーターアクション（タイトー） Elevator Action (Taito)	4.50
19	11	ハイパーオリンピック（コナミ） Track & Field (Konami)	4.27
⓴	21	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.20
21	19	将棋（アルファ電子） Shougi* (Alpha)	4.17
22	17	ノバ2001（ユーピーエル） Nova 2001 (UPL)	4.09
㉓	42	バトル・クルーザー　M-12（シグマ） Battle Cruiser M-12 (Sigma)	4.00
㉓	47	パチフィーバー（三機電子） Pachi Fever (Sanki)	4.00
㉓	56	プロゴルフ（データイースト） Pro Golf (Data East)	4.00

* The Traditional Japanese Games

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名 MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tazmi)	7.81
❷	－	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3 (Taito)	7.50
3	3	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	6.50
4	2	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	6.41
❺	8	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.40
6	4	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	4.95
7	6	スタープレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	4.92
8	5	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	4.80
9	9	アストロンベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	4.67
10	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.20
11	10	ズーム 909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	4.00
11	11	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	4.00
⓫	12	幻魔大戦（データイースト） Bega's Battle (Data East)	4.00
14	13	ターボ（セガ社） Turbo (Sega)	3.75
15	14	頭の体操　パートII（ユニエンター） Atama No Taisou (Unienter)	3.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名 MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	7.00
❷	4	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	6.25
❸	13	ワーロック（ウィリアムズ） Warlok (Williams)	5.50
4	3	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	5.00
❹	8	エックスズ・オーズ（バリー） X's & O's (Bally)	5.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東都・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Michael Kogan, Founder And President Of Taito, Passed Away

Michael Kogan

At 11:30 a.m., February 6 (6:30 p.m., February 5 at Los Angeles time), Mr. Michael "Mike" Kogan, president of Taito Corporation, passed away due to the heart diseases at the hospital attached to the University of California at Los Angeles (UCLA), U.S.A. He died at the age of 64. He was born in Odessa, U.S.S.R., but his nationality was Israel. He was living in Tokyo. His funeral was performed according to the Judaism, and his body was buried in a newly erected tomb in Los Angeles in the presence of his family members.

Michael Kogan was born on January 1, 1920 in Odessa, U.S.S.R., after the revolution. After graduating from a commercial school in Harbin in the northeastern region of China, he visited Japan in 1939 for the first time in his life. After graduating from Waseda School of Economics, he went over to China in 1944, and after visiting Shanghai, he went to Tientsin where he acquired how to manage international trade business. In 1946, he set about management of a trade house independently, dealing in woolen goods, carpets, condensed milk, etc.

After the Second World War, affected by the Chinese Communist Party has expanded its leadership, he cleared his business in China, and visited Japan once again in 1948. In 1950, he set up a trading company named "Taito Yoko" setting about exporting/importing of miscellaneous goods. Thereafter, however, he closed this company. In 1952, he launched Japan's first vodka distillation project, and in actuality, the resulting product was shipped as the highest grade product and highly reputated. Vodka was supplied to cabarets, restaurants, etc. In view of this fact, he hit upon utilization of peanuts vendors (vending machines), commencing manufacture, sale and lease of them. In the next year, he launched juke box operations, establishing the foundation of amusement machine (AM) business that continued to expand thereafter.

In August 1953, he established Taito Trading Co., Ltd. in Tokyo, assuming office as president. This company served as the basis for the subsequent expansion into a variety of areas, including jukebox and other all types of AM operations, importing, manufacture and sale thereof. In 1961, Taito Trading opened offices across Japan, while establishing servicing shops in Akabane, Tsunashima and Osaka. In 1963, Pacific Industry Co., Ltd., a subsidiary company engaged in research & development and manufacture, was set up in Yokohama, securing Taito's footing in this field.

Taito's Growth

In 1972, Taito Trading was renamed Taito Corporation, and in the next year moved the head office to the present building at Hirakawa-cho, Chiyoda-ku. Since that time, Taito has continued to acquire its own buildings across Japan. At the present, there are 100 odd offices. Concerning flippers, Taito assumed sole agency in Japan on behalf of D. Gottlieb & Co. (now Mylstar, Inc.) and Bally Mfg. Corp. of the U.S.A. Concerning jukeboxes, Taito also assumed sole agency of Seeburg Inc. (now Jukebox Division of Stern Electronics Inc.). From the very beginning, Taito has been very willing to import foreign AMs, and has dealt in products of many other companies. Along with the steady expansion of its business, Taito has also expanded its over ten overseas subsidiaries and offices, including Taito America Corp. in the U.S., Taito do Brasil Industria e Commercio Ltd., and Taito Australia Pty. Ltd. The steady overseas advances have been the one most desired by M. Kogan.

The name "Taito" leaped into fame with the development of the video game "Space Invaders" that made an unprecedented hit (1978–79), being known even outside the AM business. More recently, in December 1982, at the case concerning the copies of its "Space Invaders". Taito won it upon Japan's first judgment that programs in video games should be regarded as literary work to be protected by the Copyright Law. This judgment began exerting influence over the computer industry as a whole.

For many years Taito has guarded its top management with Michael Kogan as representative director, Akio Nakanishi as managing director, Tokiharu Takami as director and Asya Kogan also as director. M. Kogan has consistently pursued his business, aiming to grow his company into world's No. 1 in the AM business. In fact, it is said that his aim has already been achieved. Such a powerful leadership has M. Kogan continued to take.

With her wife, Mrs. Asya, M. Kogan had Miss Rita Kogan, the daughter, and Mr. Abraham Kogan, the son. At present, Miss Rita Kogan is living in California, while Mr. Abraham Kogan (35 years old, nicknamed Aba) is managing Taito do Brasil as president. Michael Kogan has been known for his strict observance of privacy, and has never brought private affairs into business. This has been one of conspicuous characteristics of his attitude towards life. Naturally, his family was somewhat unknown to third persons. After his death, Taito's management is expected to be taken over by Aba Kogan, Nakanishi, and Takami.

Side by side with David Rosen, founder of Sega Enterprises, Michael Kogan literally has been a pioneer in the postwar AM business in Japan in that he already had fixed his eyes upon the promising future of the AM industry in the days of economic confusion when Taito was founded. In those days, he judged that jukeboxes used by the U.S. forces in Japan can be commercially utilized, adding them to his list of major items. Thus, he has exhibited his outstanding ability to foresee business possibilities, and put his heart into expansion of business. About ten years ago, when he was asked about his hobby, he replied that, apart from ping-pong, his largest hobby was to expand his business.

Enthusiasm for Business

His attitude towards management was such that, never being content with the present status, he has given top priority to development of excellent products by positively investing much money in R & D, while nurturing these staffs and introducing innovative devices from the outside. At the same time, he has endeavored to strengthen its marketing from the point of view of world market. He continued to assume the highest responsibility for international trade. In the meanwhile, he has continued to establish and open many overseas subsidiaries and offices. Naturally, he has been widely associated with principal foreign businessmen, exerting extensive influence upon those in both Japan and abroad.

Additionally, through close communications with Japanese and foreign businessmen, he has consistently continued to study and learn about desirable ways of management and policy. It is said that, in this enthusiasm, he was far beyond the ordinary managers. Thus, the current news of his death has put many influential businessmen in both Japan and abroad in deep sorrow.

The results of R & D efforts made by Taito under Michael Kogan's management are too much to mention, including a series of video games, such as "Space Invaders" and innovative ideas, such as the table type game concept, for profitable locational operations. Thus, as a founding leader of Taito group, Michael Kogan has continued to grow his company for more than 30 years, until it becomes a trade leader. Moreover, as a leader of the world AM business, he has always pursued his ideals. Thus, many people are lamenting over his death.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan